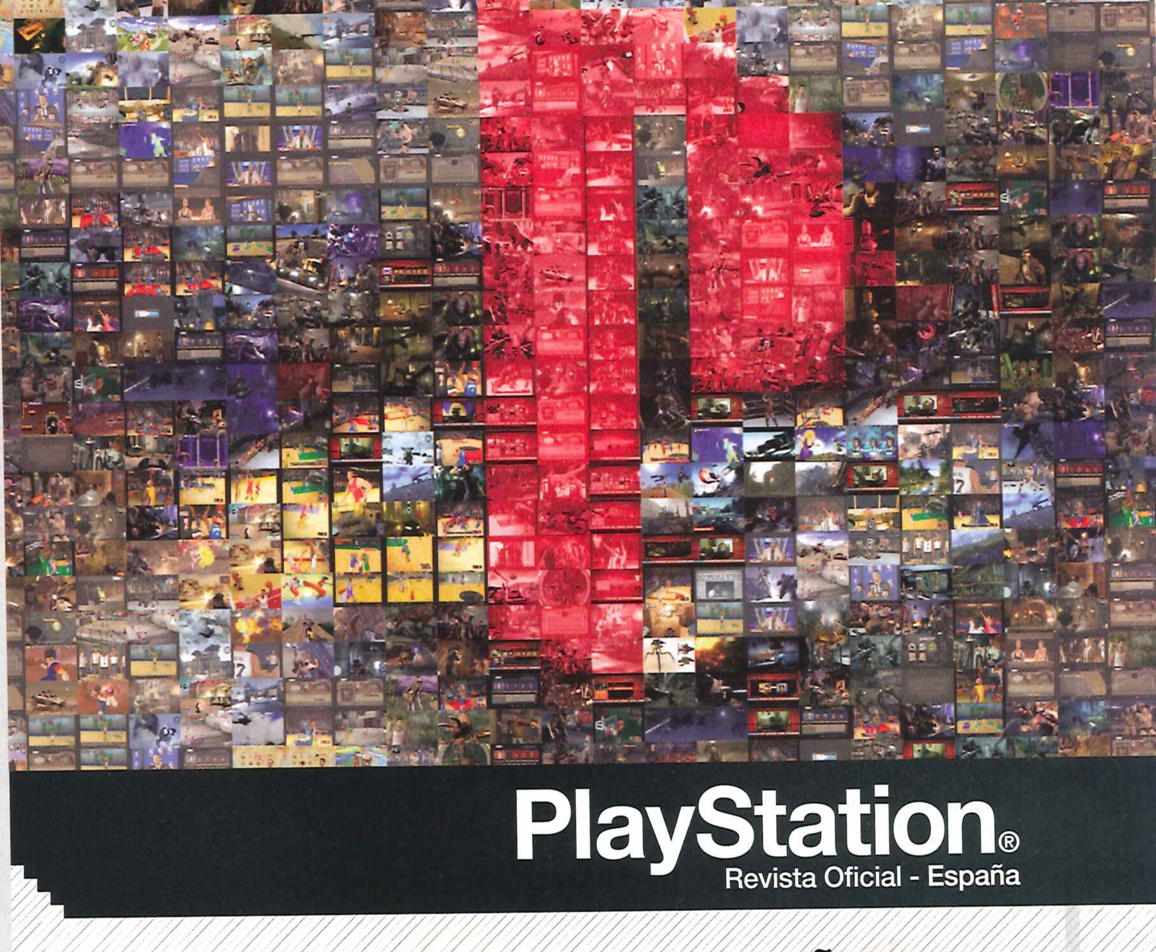

PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
85 • FEBRERO 2008
2,95 €
CANARIAS 3,10 €
¡Vota! Los MEJORES JUEGOS de 2007
Y GANA FABULOSOS PREMIOS
SOLO 2'95 €
REVISTA + GUIAS
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00085
¡EXCLUSIVA!
VIKING
BATTLE FOR ASGARD
¡EL JUEGO MÁS BRUTAL!
40 BLU-RAY IMPRESCINDIBLES
Tus películas favoritas en alta definición
REPORTAJE ESPECIAL
TOMB RAIDER UNDERWORLD
¡LARA SE ESTRENA EN PS3!
¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
• Devil May Cry 4 (PS3)
• The Club (PS3) • Ferrari Challenge (PS3)
• SOCOM Tactical Strike (PSP)
• La Brújula Dorada (PSP)
A EXAMEN:
TODOS LOS TÍTULOS MULTIJUGADOR ON-LINE PARA PS3
UNREAL TOURNAMENT - BURNOUT PARADISE - THE CLUB - NBA 08 - ODIN SPHERE
LA CONSPIRACIÓN BOURNE - FIFA STREET 3 - TUROK - LOST PLANET: EXTREME CONDITION...



PlayStation®
Revista Oficial - España

UN GRAN AÑO POR DELANTE

Tras la breve pero intensa pausa navideña todo vuelve a la normalidad. Aunque he de confesaros que después de ver los listados de lanzamientos de las compañías poca tranquilidad vamos/vais a tener. Y eso siempre es bueno, demuestra a la perfección la vitalidad de este mágico sector. Mientras todavía vagan por nuestra mente los pasajes lúdicos de esos juegos que protagonizaron el pasado año, ya se manifiestan ante nosotros visiones tan sugerentes y tangibles como Devil May Cry 4 y Burnout Paradise. Por cierto, si todavía no habéis probado la demo de este último, ¿a qué estáis esperando? ¡Visitad PlayStation Store y descargárosla! Seguramente nos encontraréis allí dando y recibiendo Takedowns como locos. Y esto es sólo el comienzo, dentro de muy poquito se nos echarán encima GTA IV, God Of War en PSP, Killzone 2, Metal Gear Solid IV... ¡Vaya año que nos espera!



Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es

«Voulez-vous coucher avec le redacteur jeque sesuá?»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es

«Me gusta estrenar un flequillo cada día»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es

«Ya tengo la PS3 de 40 GB, sólo me falta una súper tele»



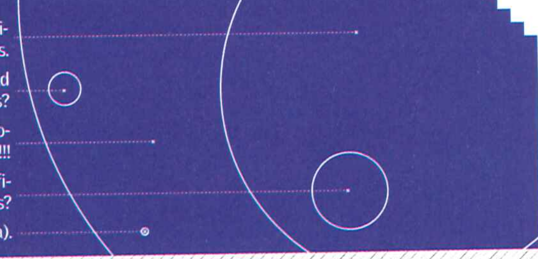
Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es

«Necesito tener ocho portadas en la recámara»



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es

«Me gusta hacer sufrir a mis compañeros. Soy súper malo»



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente **FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Consejeros **JOSEP MARÍA CASANOVAS, FELIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA**
Secretario **JOSÉ RAMÓN FRANCO**
Vicesecretario **ENRIQUE VALVERDE**

Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Comité Editorial **MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS**

Director de Área de Revistas y Ocio **JOSÉ LUIS GARCÍA**
Director de Área de Prensa **ROMÁN DE VICENTE**
Director de Área de Administración y Finanzas **CONRADO CARNAL**
Director de Área de Servicios Corporativos **ROMÁN MERINO**
Director de Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director de Área de Distribución **VICENTE LEAL**
Directora de Área de Promociones y Marketing **MARTA ARIÑO**
Director de Área de Libros **FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios **AGUSTÍN VITÓRICA**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **DIEGO ARESO**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), **FRANCISCO CABALLERO, ARMANDO GALVÁN**
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, EDUARDO GARCÍA, IGNACIO SELGAS, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director Editorial y de Expansión **OSCAR BECERRA**
Directora Comercial **ESTHER GÓMEZ**
Directora de Marketing **MARÍA MORO**
Adjunta a la Dirección de Área **ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional **GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad **MAR SANZ**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**




Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.



Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.

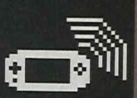


Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.



A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

sumario

#85 FEBRERO 2008

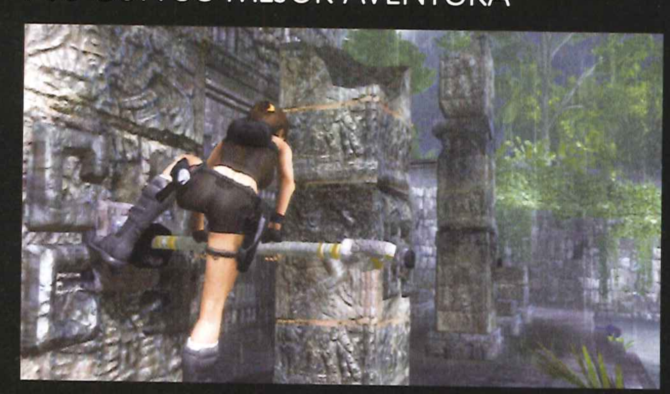


38 **VIKING: BATTLE FOR ASGARD**
TE DESCUBRIMOS EN EXCLUSIVA LA BRUTAL AVENTURA DE ACCIÓN DE SEGA

44 **TODOS LOS TÍTULOS MULTIJUGADOR DE PS3.**
DESCUBRE LO MEJOR DEL JUEGO ON-LINE



52 **TOMB RAIDER UNDERWORLD.** LARA DEBUTA EN PS3 CON SU MEJOR AVENTURA



60 **LOS MEJORES BLU-RAY**
LOS LANZAMIENTOS DEL FORMATO ESTRELLA DE LA ALTA DEFINICIÓN





PlayStation
Revista Oficial - España

66 **LOS MEJORES DE 2007.** PARTICIPA Y VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS DEL PASADO AÑO EN CADA UNA DE LAS CATEGORÍAS







NEWS 12
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

12 News Tecno
16 News PlayStation

PS ON-LINE 24
QUÉ PASA SI CONECTAS TU PS3 A LA RED

24 Noticias PS Network
26 SingStore

TEST 74
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

74 PS3 Devil May Cry 4
80 PS3 Burnout Paradise
84 PS3 SingStar
86 PSP Castlevania: The Dracula X Chronicles
88 PS2 Persona 3

VERSIÓN BETA 90
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

90 PS3 Lost Planet: Extreme Condition
94 PS3 Unreal Tournament 3
98 PS3 The Club
100 PS3 Turok
102 PS3 FIFA Street 3
104 PS2 Odin Sphere
106 PS3 Frontlines: Fuel Of War

126 **DIEGO MARTÍN.** VISITA NUESTRA REDACCIÓN PARA JUGAR A GUITAR HERO.

108 PS3 PS2 NBA 08
110 PSP Flatout: Head-on
111 PS3 PS2 PSP MX Vs. ATV Untamed

BUZÓN 112

CONSULTORIO 114

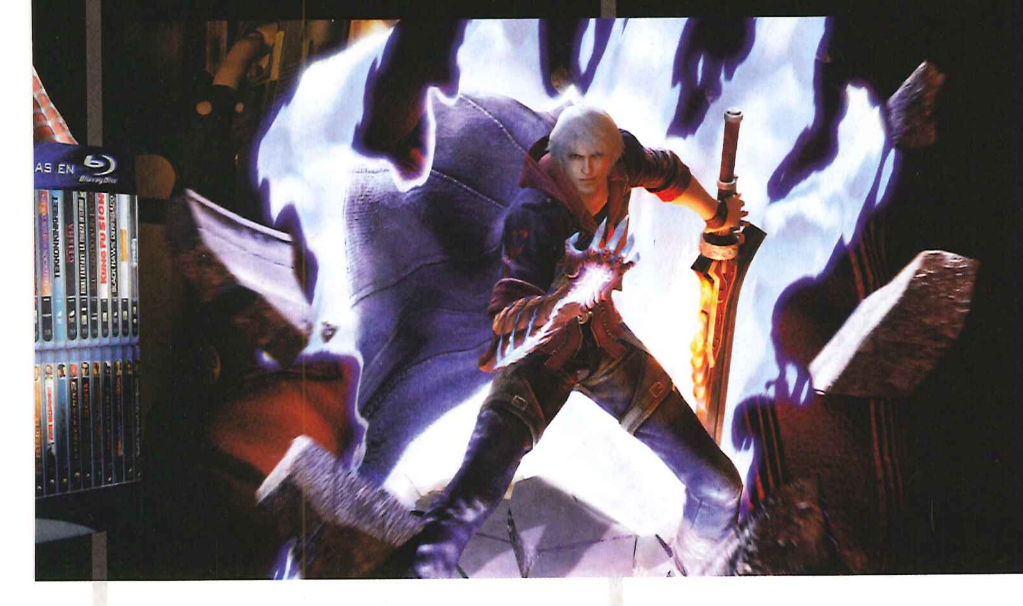
PLAYSTYLE 123
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

124 Música: Conchita
126 Zona VIP: Diego Martín
128 Cine: Mortadelo y Filemón, Misión Salvar la Tierra
130 DVD + Blu-ray: Blade Runner
132 Universos Alternativos
133 Agenda
134 Motor
136 Moda
137 Despedida y Cierre





128 **MORTADELO Y FILEMÓN.** LOS AGENTES DE LA T.I.A. VUELVEN A LA GRAN PANTALLA



74 **DEVIL MAY CRY 4** EL VEREDICTO DEFINITIVO DEL REGRESO DE DANTE



futuro perfecto

Las imágenes más espectaculares de los juegos más esperados

Gótico de barrio. Condemned 2 retoma el mensaje de la primera entrega: las peores alimañas de la especie humana se encuentran ocultas entre las sombras de nuestra creación más siniestra, las ciudades. Cuidado con los callejones oscuros... Nunca se sabe qué puede salir de detrás de un contenedor de basura.



Palanca y se acabó El ingenioso empleo de armas improvisadas a partir de trozos de decorado vuelve en el esperado Condemned 2.

CONDEMNED 2

Condemned fue uno de los títulos más sorprendentes de la primera hornada de juegos exclusivos para Xbox 360: un clásico de culto por lo sórdido de sus imágenes y la mezcla de combates cuerpo a cuerpo en primera persona e investigación de asesinatos, inspirados en la película *Seven*, gracias al empleo de sofisticados instrumentos forenses. Ahora llega, también para **PS3**, su secuela.

Sega, consciente de que la primera entrega tiene cierta fama aunque no fuera un superventas, ha potenciado el aspecto más atractivo de la primera edición: los combates cuerpo a cuerpo, ahora más asequibles, con *combos* y violentas ejecuciones. Su trama sigue adentrándose en los intrigantes abismos de la locura con la recuperación del protagonista del juego original: un agente del FBI que esta vez tiene dependencia del alcohol. Además, ha inventado un modo multijugador que estamos deseando catar: es una especie de arena de combate llamada Club De La Lucha.

PS3 LANZAMIENTO MARZO 2008



JUST CAUSE 2

PS3 · LANZAMIENTO MEDIADOS 2008

En una tendencia que no sabemos si se extenderá en el futuro, pero que de momento no nos parece nada mal, *Just Cause* (interesante título exclusivo de Xbox 360 que trasladaba la dinámica urbana de los *GTA* a una república bananera tropical) tendrá secuela y aparecerá en todas las consolas de nueva generación.

PlayStation 3 tendrá, pues, su correspondiente ración de dinamita paradisíaca con el retorno de Rico Rodríguez, un agente norteamericano que debe agitar la complicada situación política de la isla de Panau para convertirla en un polvorín que le permita frenar a un ex-agente sin escrúpulos. De nuevo, con estructura abierta y mil kilómetros cuadrados explorables, y plagados de misiones secundarias, ***Just Cause 2*** pretende poner orden en la algo caótica estructura de su, no obstante, divertidísimo precedente. Para ello, le añade dos alicientes: acrobacias en el aire bastante mejoradas y nuevas funciones para el garfio.

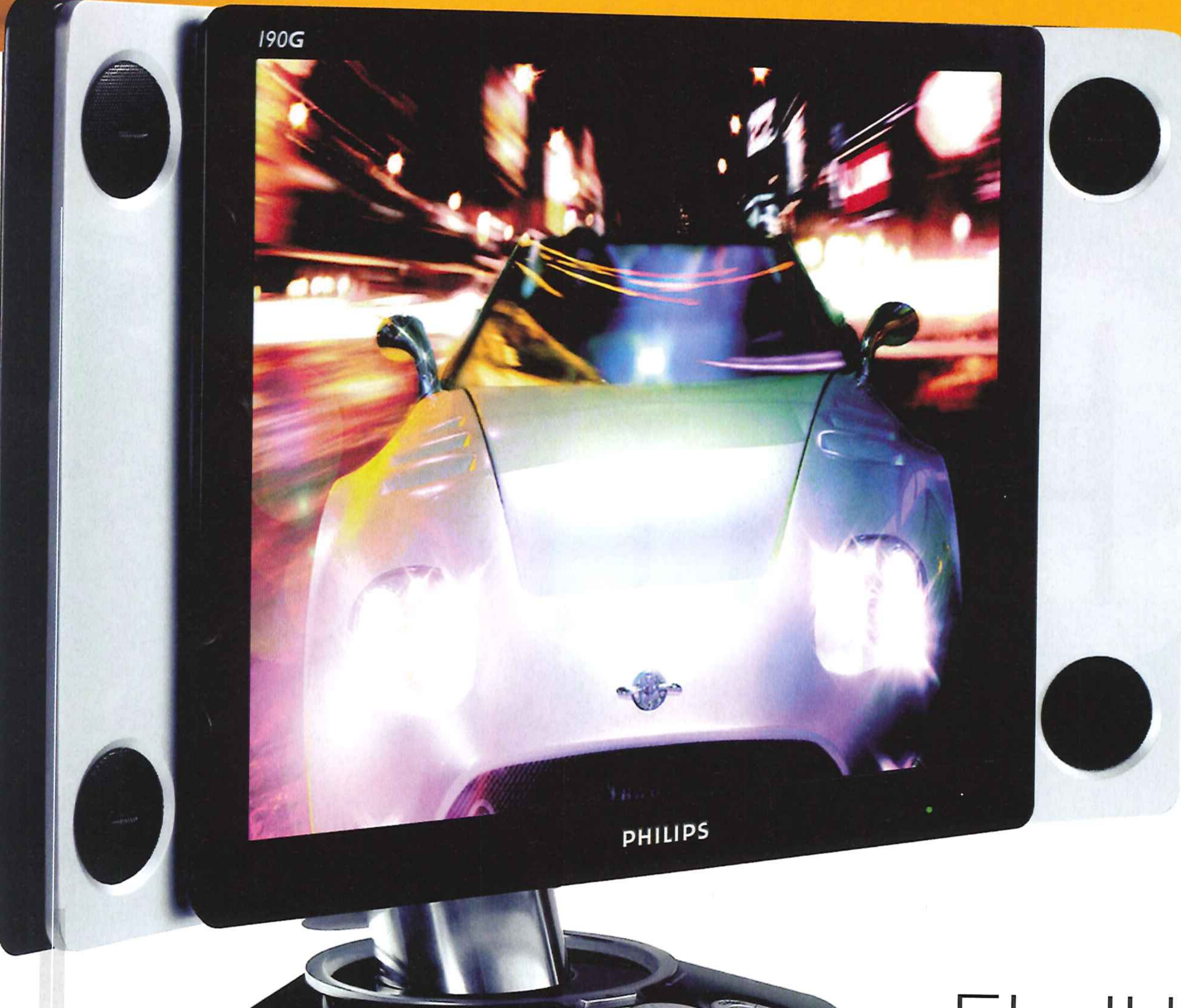
Va completo. Para avanzar en las grandes distancias de Just Cause 2, nada mejor que el transporte aéreo.

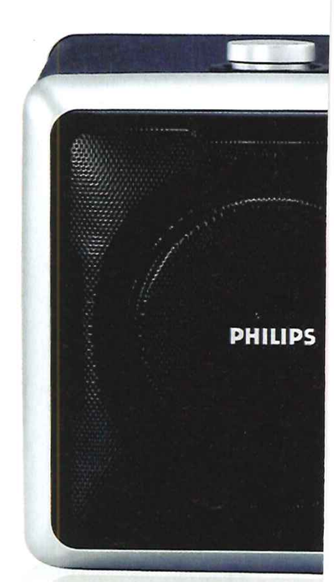


Vuelo libre. El control y empleo de los paracaídas se convertirá en esencial en Just Cause 2, tanto para sortear precipicios y otros abismos como para atacar zonas enemigas desde el aire.



Todo lo que necesitas para estar a la última





EL JUEGO PERFECTO

Monitor 190 G6FB

TECNO

Si aún sigues jugando en tu ordenador, además de con tu PlayStation, hazte ya con este monitor. Es ideal para ver películas y jugar con tus videojuegos favoritos. Posee un diseño cóncavo que te envuelve con imágenes, sonido y ofrece sensaciones que aportan un realismo absoluto. **349 € www.philips.es**



DEVIL MAY CRY 4.

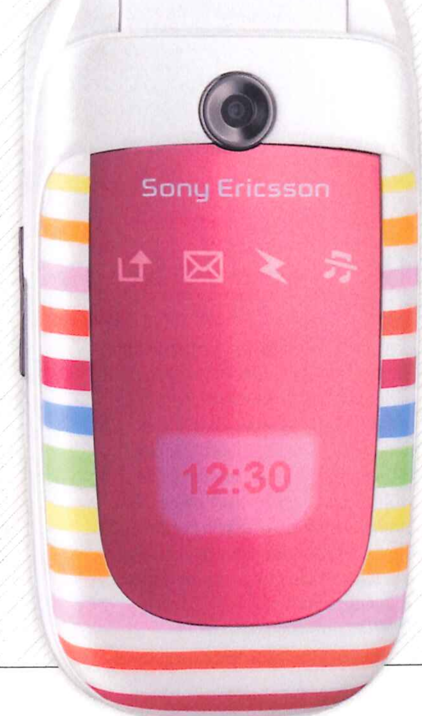
Sé el primero en enterarte de todas las novedades que ofrece la nueva entrega de la esperada creación de Capcom con nuestra extensa Test: «No siempre una revolución supone un aliciente dentro de una franquicia...» Así comienza el análisis, si quieres saber como continúa el texto, ve a la página 74.



LA CÁMARA QUE BUSCABAS

Sony Alpha 200

La nueva cámara digital de Sony hará las delicias de todo amante de la fotografía, ya que ofrece una excelente calidad de imagen y opciones creativas avanzadas. Así, posee un sistema de reducción de ruido con un sensor de 10,2 Megapíxeles y técnicas de procesamiento de imagen. Además, su diseño es compacto, tiene una pantalla LCD de 2,7 pulgadas y es compatible con más de 20 objetivos. **600 €** www.sony.es



WITH LOVE

Z310i

No queremos ponernos románticones, pero es que este móvil diseñado por Agatha Ruiz de la Prada puede ser el regalo perfecto para ese día tan ñoño de febrero. Sí, el 14. Incluye dos carcasas intercambiables, fondos de pantalla exclusivos, Bluetooth y todas las funciones necesarias de telefonía móvil. Además, si te haces cliente de Vodafone ¡no te costará ni un Euro! www.sonyericsson.es

TRES DE NECESIDAD

PlayStation 3 y PSP amplían sus fronteras tecnológicas

1 Go! Explore

Marzo es el mes escogido por Sony para lanzar su Go! Explore, un sistema para PSP que convertirá tu portátil en un navegador GPS que ofrecerá mapas en 3D. Para más info, ve a la pág. 16.



2 SKYPE

Quizá, cuando estés leyendo estas líneas, ya esté disponible este software de «comunicaciones» para PSP. Ofrece una nueva forma de entretenimiento, pues podrás comunicarte de viva voz con otros usuarios Skype, además de poder enviar mensajes de texto (entre otras posibilidades).

3 Play TV

Todo parece apuntar a que en primavera saldrá a la venta para PS3 este receptor TDT. El dispositivo se conecta a través del puerto USB a la consola y con una conexión normal de antena de TV. Podrás sintonizar canales, grabar y tener una guía electrónica de programas. Todo ello controlado con el Sixaxis.





El detalle. Caja de sonido. La DMX 6 Fire de TerraTec posee puerto USB 2.0, 96 bits /192 Khz., 4 entradas y 6 salidas analógicas (además de salidas y entradas digitales). Está equipada con entrada para micro de 48 V. y entrada ajustable para instrumentos musicales. 249 €.



ALTAVOCES DE DISEÑO
Cool USB Speaker

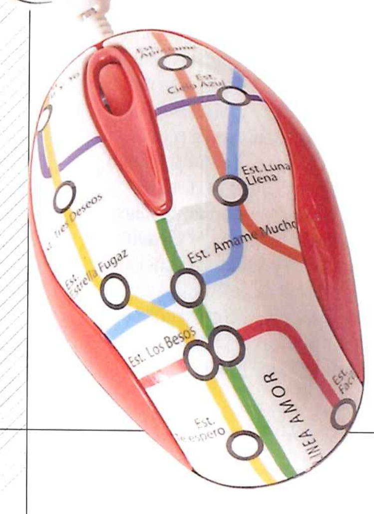
Además de su estilizado y moderno diseño, estos altavoces son ideales para ordenadores portátiles ya que no necesitan enchufe de corriente para que funcionen. Simplemente requieren ser conectados a un puerto USB. Asimismo, puedes conectarlos a otros dispositivos como MP3 o MP4. Asimismo, ofrece una calidad de sonido bastante aceptable.
17 € www.rainbowonline.net

EL METROCLIC
Urban Mouse

Si pasas gran parte del día en el Metro, seguro que el diseño de este ratón no te hará ni pizca de gracia. Pero es innegable que es muy original. Este ratón óptico USB posee, además, un cable retráctil, scroll retroiluminado e incluye un adaptador para su uso en USB y consola. **19 €** www.tucano.es

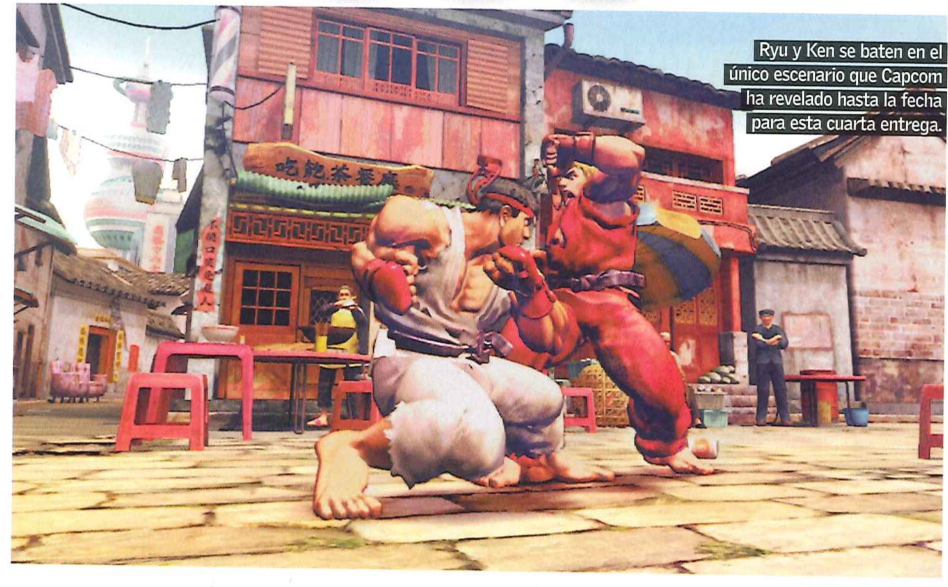
PARA JUGONES
CASCOS UHP 405

En nuestra redacción a más de uno le vendrían bien estos cascos... Están diseñados especialmente para los amantes de los videojuegos y el cine gracias a que ofrecen sonido 3D envolvente. Poseen ajuste de volumen y silencio en el cable, almohadillas para un máximo confort, 40 horas de reproducción con una batería AAA (incluida) y una longitud del cable de 2 metros.
99,90 € www.www.alteclansing.com.



www.revistaplaystation.com

La edición On-line de PlayStation Revista Oficial te mantiene al tanto de todas las novedades del mundo PlayStation. Participa en el sorteo de 20 Burnout Paradise para PS3, no te pierdas las últimas videonoticias, reportajes, análisis y guías completas de los mejores juegos.



Ryu y Ken se baten en el único escenario que Capcom ha revelado hasta la fecha para esta cuarta entrega.



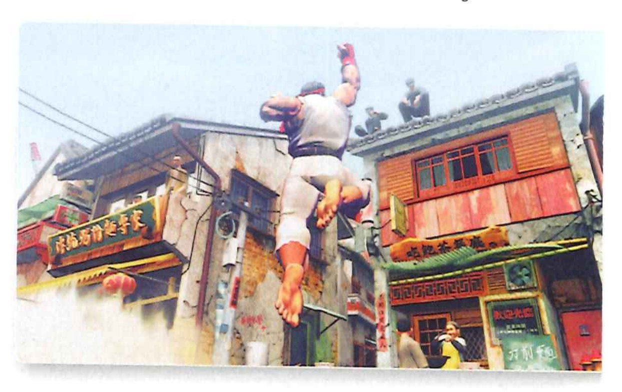


Luchadores veteranos. Juegos, películas, animes, mangas... La popularidad de los personajes de *Street Fighter* llega a casi cualquier rincón del planeta. Por ahora, Capcom ha confirmado la aparición de Ken, Ryu, Chun-Li y Dhalsim en esta cuarta entrega.

PRESENTACIÓN OFICIAL DE STREET FIGHTER IV

El decano del género de lucha da el salto a la nueva generación con un título en 3D

Capcom continúa desvelando con cuentagotas información e imágenes de uno de los títulos más esperados para **PlayStation 3**: *Street Fighter IV*. Después de anunciar oficialmente que está desarrollando la cuarta entrega, los *fans* de la saga y nostálgicos de la industria no paran de preguntarse cómo será la siguiente encarnación de la franquicia que marcó una época dentro del género de lucha. Para empezar, desde la compañía se ha confirmado ya la presencia de cuatro luchadores clásicos de la franquicia: Ryu, Ken, Chun-Li y Dhalsim. Todos los personajes han sufrido una transformación para ser renderizados y modelados en 3D, mientras que los combates transcurrirán dentro de una perspectiva en dos dimensiones. A los nuevos movimientos especiales se suman otros clásicos y técnicas inéditas. Si quieres más información puedes ver el tráiler que hay en la página oficial del juego www.streetfighterworld.com.



Vayan preparándose señores: ¡Shoryuken! ¡Hadoken! ¡Yoga Flame!



No te pierdas. Go! Explore incluye un receptor GPS y un UMD con mapas de las principales ciudades europeas. Será un complemento imprescindible para el turismo urbano.

GO! EXPLORE: UN GPS EN TU PSP

Dentro de la gama de aplicaciones *Go!* para **PSP**, **Sony C.E.** estrenará ***Go! Explore*** para **PSP** esta primavera. El *pack* está compuesto por un receptor GPS y un UMD con el mapa de la elección del usuario (inicialmente España, Portugal, Reino Unido, Irlanda, Francia, Alemania, Austria, Suiza, Italia, Países Nórdicos y Benelux). ***Go! Explore*** puede ser utilizado tanto por peatones como en coche, el *software* permite navegar a través de mapas tridimensionales. Es fácil de usar; si vas a pie tan sólo hay que indicar el destino, los monumentos y puntos de interés de la ciudad fielmente recreados en pantalla. En *PlayStation Store* se podrán descargar nuevas actualizaciones y mapas. ***Go! Explore*** se pondrá a la venta con el receptor GPS y un UMD (119 €); GPS, UMD, adaptador y soporte para coche (149 €); y en un pack que además incluye la **PSP** (299 €).





SIERRA DESVELA PROTOTYPE

Radical Entertainment revoluciona el género del «open world»

Nueva York está protagonizando muchas de las novedades que se presentan últimamente para **PlayStation 3**. En este caso se trata de ***Prototype***, un juego que nos involucra en una guerra secreta que tiene lugar en la Gran Manzana. El jugador encarnará a un enigmático personaje, Alex Mercer; sus poderes y una extraña conspiración han terminado por convertirle en una amenaza para la humanidad. Mercer es capaz de transformarse en una réplica exacta de cualquiera que se cruce en su camino, tanto físicamente como adoptando habilidades y poderes. El juego tiene previsto llegar a las tiendas en verano y pretende ser una revolución dentro de los títulos de entorno abierto, con una libertad inusitada de movimientos.

UN NUEVO Y DESCARADO LARRY

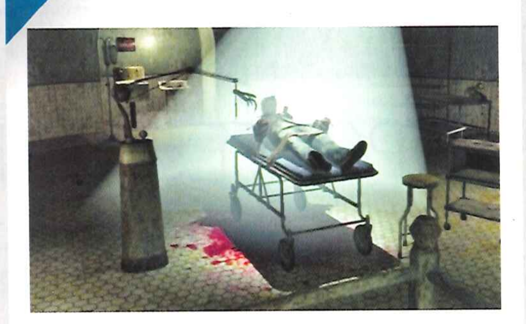
Vivendi Games ha anunciado para el próximo otoño la aparición de una nueva entrega de las aventuras del ligón Larry. **Team 17** (conocidos por su saga *Worms*) está desarrollando el título para **PlayStation 3** bajo el nombre de ***Leisure Suit Larry Box Office Bust***. El título es una mezcla de aventura, exploración, plataformas, *puzzles* y, por supuesto, las chicas, con el característico estilo del que siempre ha hecho gala Larry, cargado de humor. El argumento gira en torno al estudio de cine que el protagonista posee en *Tinseltown*. Al parecer, la competencia ha conseguido infiltrar a un espía dispuesto a acabar con su reputación. Para solucionar el problema, a Larry no se le ocurre otra cosa que pedir ayuda a su sobrino Larry Loveage con el fin de descubrir al saboteador. En el juego participa el guionista Allen Covert y reputados actores como Carmen Electra.



TERROR AL CUBO SILENT HILL V

1 Un veterano de guerra

Alex Shepherd usará sus habilidades en el combate para dar una nueva dimensión a la saga en su quinta entrega, que le conducirá sin remisión a Silent Hill.



2 Un niño perdido

Cuando Alex Shepherd regresa a su hogar después de la guerra, descubrirá que su hermano Joshua ha desaparecido (como Cheryl y Maria) en el brumoso entramado de calles de la ciudad maldita, comenzando así la búsqueda.



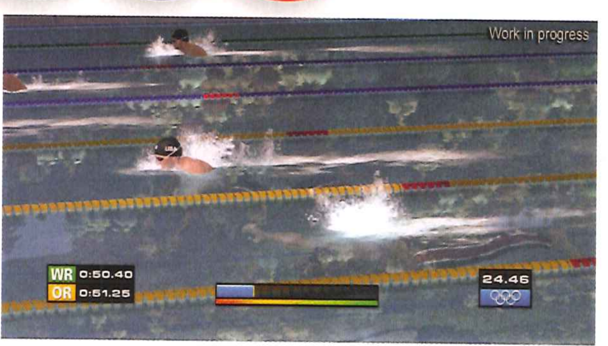
3 Aberraciones

Enfermeras asesinas y otros seres de pesadilla esperan al soldado en Silent Hill. Konami ha confirmado que el juego se publicará este año y, de nuevo, contará con una banda sonora compuesta por Akira Yamaoka.









« **Sega Superstars Tennis.** El juego incluirá grandes estrellas del mundo de Sega, como Sonic Dr. Robotnik y Ulala.

Beijing 2008. El título oficial de los Juegos Olímpicos ofrecerá un total de 35 pruebas como la que se puede ver en la pantalla.

DEPORTES MADE IN SEGA

El título oficial de los Juegos Olímpicos de Beijing y un divertido simulador de tenis

La apuesta deportiva de **Sega** para 2008 no podía empezar de mejor forma. Después del virtuosismo de *Virtua Tennis 3*, la compañía japonesa nos sorprende con *Sega Superstars Tennis*, con estrellas de la raqueta de la talla de Sonic, Tails, Dr. Robotnik o la bella Ulala y muchos personajes más del extenso repertorio de **Sega**.

Por otro lado, acaba de anunciar ***Beijing 2008 - El Videojuego Oficial de los Juegos Olímpicos***. Desarrollado por **Eurocom** para **PlayStation 3**, el juego incluirá más de 35 pruebas reproduciendo gran parte de los escenarios reales. Además, contará con una modalidad de juego On-line y un novedoso sistema apto para noveles y veteranos.

WALL•E: Lo nuevo de Pixar y THQ

THQ lanzará un juego para **PS3**, **PS2** y **PSP** basado en la próxima película de **Disney-Pixar**, ***WALL·E***. El jugador tomará el control de los dos robots protagonistas: WALL·E, un robot que lleva 700 años recogiendo y reciclando basura en una Tierra deshabitada, y EVE. A lo largo de sus 10 niveles revivirán su galáctica aventura, aunque también habrá modos multijugador.



Final Fantasy I y II para PSP

Proein editará ambos títulos en España a partir del 8 de febrero. *Final Fantasy* y *Final Fantasy II* cuentan con gráficos mejorados y nuevos diseños, mazmorras exclusivas para **PSP**, imágenes en formato 16:9 y una perspectiva nueva de juego. Los usuarios de **PSP** tienen una oportunidad única para revivir los dos juegos que originaron esta mítica saga de RPG para consola.

UBISOFT DISTRIBUIRÁ SOUL CALIBUR IV

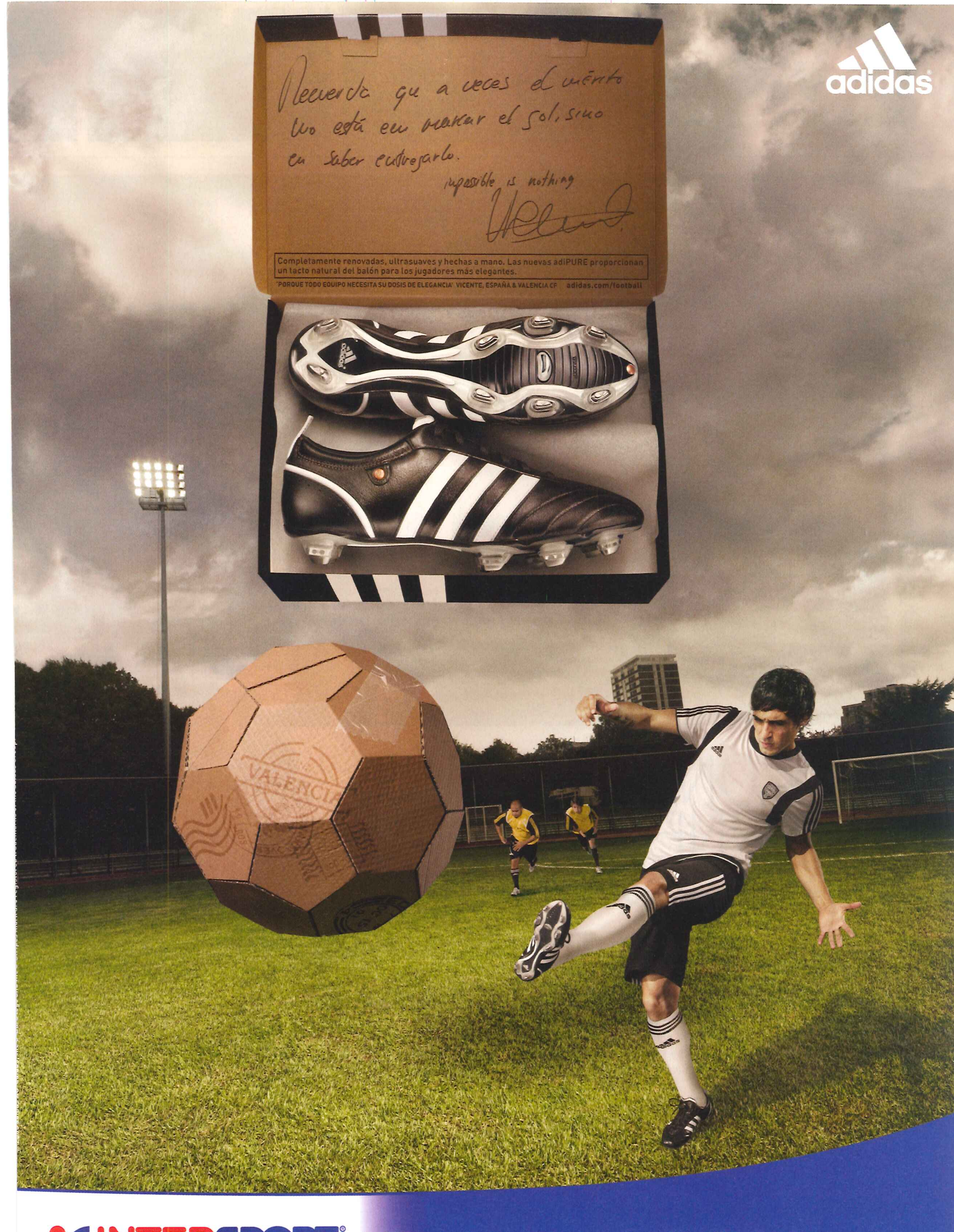
La compañía ha alcanzado un acuerdo para su distribución en Europa

Su llegada a las tiendas europeas está prevista para este verano de la mano de **UbiSoft**, tras el acuerdo al que ha llegado con **Namco Bandai**. Los usuarios de **PlayStation 3** van a tener la posibilidad de jugar On-line con Voldo, Mitsurugi, Siegfried o Yoshimitsu, entre los personajes clásicos de la saga que vuelven a hacer aparición en esta entrega. Aunque una de las grandes sorpresas está en los nuevos luchadores, entre los que se encuentra nada más y nada menos que el mismísimo Darth Vader, sable láser en ristre. Será exclusivo para la versión de **PS3**, que también tendrá inéditos modos de juego y novedades en la creación de personajes.









adidas
Recuerda que a veces el mérito
no está en marcar el gol, sino
en saber entregarlo.
impossible is nothing
Completamente renovadas, ultrasuaves y hechas a mano. Las nuevas adiPURE proporcionan un tacto natural del balón para los jugadores más elegantes.
'PORQUE TODO EQUIPO NECESITA SU DOSIS DE ELEGANCIA' VICENTE, ESPAÑA & VALENCIA CF
adidas.com/football
VALENCIA
INTERSPORT
The place where football starts









¡¡PRIMER CONTACTO!!

Lo mejor de este Bourne serán, sin duda, las peleas cuerpo a cuerpo, coreografiadas por el mismo equipo de las películas.

LA CONSPIRACIÓN BOURNE

Guantazos de órdago, adrenalina y disparos a mansalva

Sí, ése de ahí es Jason Bourne. Primer aviso: no esperes ver la cara de Matt Damon en la próxima adaptación a videojuego de la obra de Robert Ludlum (la misma en que se basó la trilogía fílmica, ya sabes). Y aunque hasta cierto punto es inevitable que resulte extraño no jugar con un Bourne conocido, la verdad es que el muchacho Damon tampoco es un paradigma de carisma... Lo que sí podemos confirmar, tras haber experimentado en primera persona algunos de sus niveles, es que lo que *La Conspiración Bourne* trae a **PS3,** desde la gran pantalla, es esa acción contundente y adrenalínica que rebosan las películas de la serie. El juego desarrollado por **High Moon Studios** te pondrá en la piel de Bourne y jugarás misiones tanto como agente en activo, como convertido ya en desesperado y amnésico prófugo. Así irás desvelando las causas del colapso nervioso del personaje. Lo más espectacular que podemos anticipar son los combates cuerpo a cuerpo. Están inspirados directamente en la estética y las coreografías fílmicas: guantazos salvajes, llaves rapidísimas y ataques (los más efectivos) basados en y con objetos del entorno. Hay, también, abundante contenido balístico (bien implementado, visto lo visto) con la posibilidad de pasar a los puños a voluntad. Y también fases de conducción acrobática urbana.
Es posible que no revolucione el género, pero bien merece seguirle la pista.



CORRE, DISPARA, GOLPEA. Uno de los niveles que hemos jugado en nuestro primer vistazo a La Conspiración Bourne se basa en la famosa huida de la embajada americana: mucho combate a cara de perro, carreras por pasillos y la necesidad de no bajar la guardia nunca, ya que la mayor parte de las secuencias incluyen algún QTE para progresar en el nivel. Bourne cuenta además con un nivel de percepción casi sobrehumano, que le permite realizar espectaculares ejecuciones.



La percepción de Bourne, la Awareness, es deliberadamete tratada por High Moon casi como un superpoder.



Las ejecuciones (takedowns) son posibles cuando el medidor de adrenalina está lleno. Usaras objetos, mobiliario o armas ajenas.

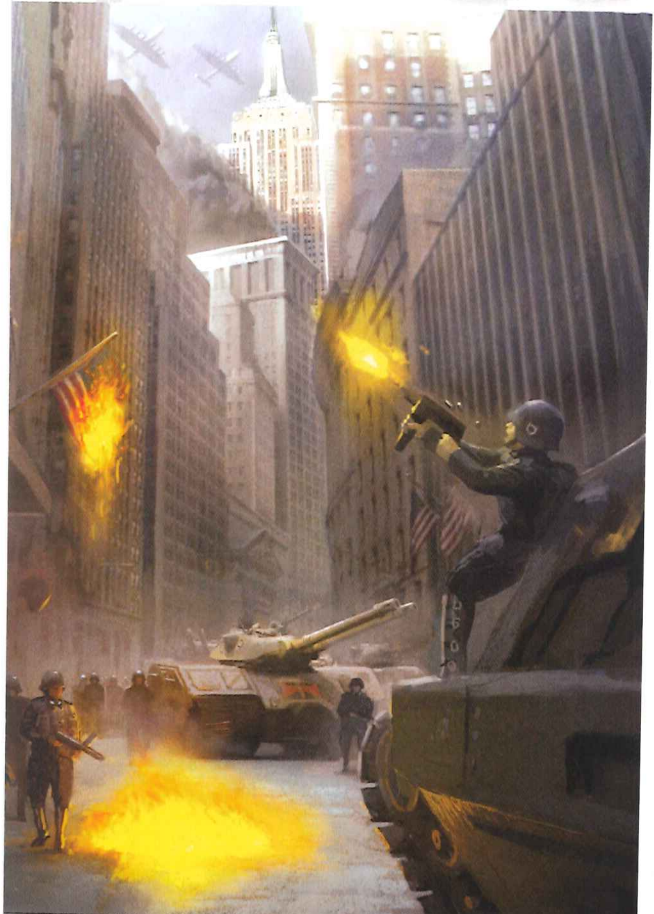






No sólo de tortazos vive Bourne: el juego presenta también mucha acción pistolera. Todo basado en un Unreal Engine 3 customizado, por cierto.





TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

El ejército nazi invadirá Nueva York a partir del 29 de febrero en tu PlayStation 3

Todo comienza cuando Winston Churchill es atropellado por un taxi en Manhattan. A partir de ese momento cambia el curso de la historia y la fuerza invasora alemana se encamina hacia Nueva York. Así comienza ***Turning Point: Fall Of Liberty***, un *shooter* en primera persona desarrollado por *Spark Unlimited* para **Codemasters** y que será distribuido en España por **Atari** a partir del 29 de febrero. El mes que viene estad atentos a la *review*...







¡REBAJAS EN PLAYSTATION!

Para la mayoría de los mortales la cuesta de enero, cuesta. Por eso, las diferentes compañías sacan a la venta sus juegos estrella a un precio muy asequible y económico para que los usuarios de **PlayStation** podamos seguir jugando. Asimismo, la cadena de tiendas **Game** baja los precios de sus periféricos con el fin de que puedas completar tu juegoteca con *gadgets* tan codiciados como unos auriculares o una funda para tu **PSP**, si es que no conseguiste hacerte con la funda que regalábamos en la revista en el número anterior.

GAME



Auriculares PSP
9,95 €



Cable HDMI de «Alta Velocidad» para PS3
12,95 €



Kit de protección de pantalla PSP
9,95 €

ATARI



Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2
29,99 €

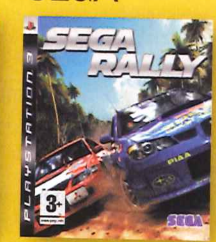


Naruto Ultimate Ninja
29,99 €



Saint Seiya The Hades
29,99 €

SEGA



Sega Rally (PS3)
44,99 €



Sega Rally (PSP)
29,99 €

SQUARE ENIX



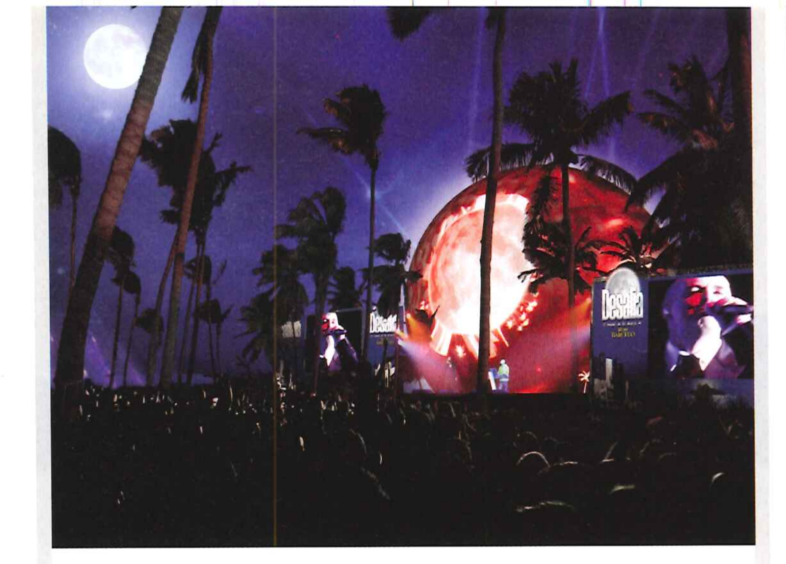
Dragon Quest: El Periplo Del Rey Maldito
19,95 €



Dirge Of Cerberus: Final Fantasy VII
19,95 €

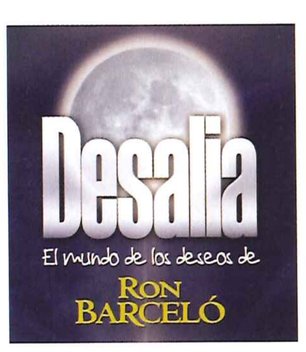


Final Fantasy XII
29,95 €



DESALIA: FIESTA EN LA PLAYA CON RON BARCELÓ

«Desalia: el mundo de los deseos de Ron Barceló». Así se denomina el macroevento que tendrá lugar en Punta Cana (Republica Dominicana) bajo la luna llena del próximo 21 de febrero y que reunirá a los mejores artistas nacionales e internacionales del momento. Tiga, Fangoria, Cycle, Dj Nano y Dj Víctor Pérez son algunos de los nombres que se darán cita en Desalia. Si quieres asistir al evento, *Pepetravel* pone a la venta paquetes bajo el nombre de «Viaje a Desalia» que incluyen estancia de 7 noches, billete de avión ida y vuelta, entrada a Desalia, régimen todo incluido, traslados aeropuerto - hotel - aeropuerto, suplemento de carburante (52 €), por un precio total de 975 € por persona. No se incluyen tasas.





Estuche para discos Blu-Ray y tarjetas de memoria
9,95 €

Torre para guardar juegos de PS2
5,95 €

CAPCOM



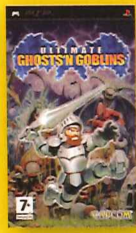
Classics Collection Remixed
19,95 €



Classics Collection Reloaded
19,95 €



Monster Hunter Freedom
19,95 €



Ultimate Ghosts'N Goblins
19,95 €

PlayStation network

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



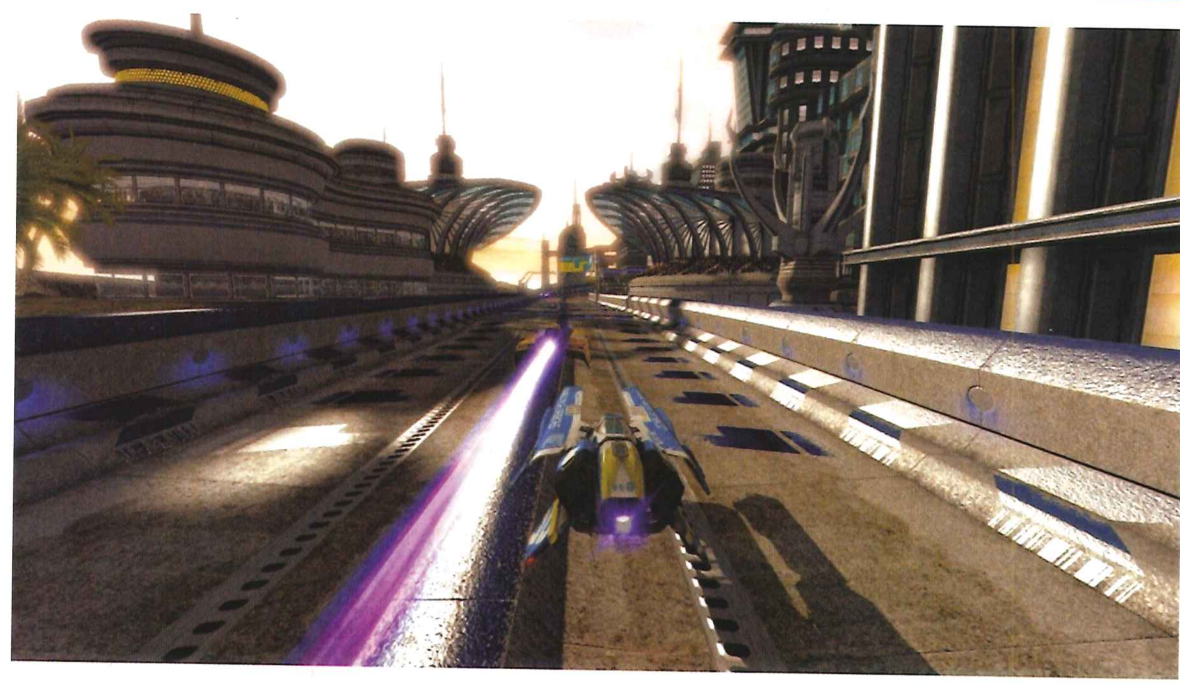
LO MEJOR DE JAPÓN

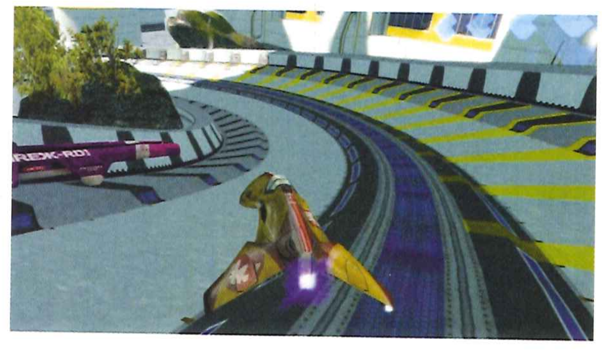
Ya se encuentra disponible en tierras niponas el esperadísimo Gran Turismo 5 Prologue, a un precio de 4.500 Yenes. Además, también se puede descargar la nueva entrega de la saga Go! Sports, llamada SkyDiving, y que se centra en el paracaidismo. Y tras el éxito de Pixel Junk Racers, los programadores presentan un nuevo título: Pixel Junk Monsters.



LO MEJOR DE EE.UU.

Pocas novedades en la Store americana, aunque lo mejor es la demo del shooter de Midway Blacksite: Area 51. Por otro lado, un gran clásico de PSone como es Wild Arms se incorpora a la lista de Clásicos Descargables para PS3 y PSP. Por último, destacar la gran cantidad de contenido para descargar de Guitar Hero III y Rock Band en forma de nuevos temas para interpretar.







WIPEOUT HD

La mejor versión del clásico de carreras futuristas

Aunque aún no tiene fecha de lanzamiento definitiva, muy pronto los jugadores podrán descargar desde la *Store* este nuevo título que recoge lo mejor de la herencia de esta gran saga. Un compendio de los mejores trazados de todas las entregas, rediseñados y transportados a la *next gen*, como el resto del apartado técnico. Y es que la estilización gráfica llegará a extremos nunca antes vistos gracias a los 1080p y a los 60 *fps* que presentará el juego. Además, se incorporará el uso del sensor de movimiento del *Sixaxis* para el control de los vehículos, y una modalidad multijugador On-line para un máximo de ocho participantes.

Las cifras hablan por sí solas. Hace cosa de un año, el desarrollo de ***Wipeout HD*** comenzó con un equipo de apenas seis personas; ahora mismo, más de treinta trabajan para completarlo, y algunas de ellas ya participaron en el *Wipeout* original.

Otra seña de identidad de la saga es la banda sonora, que volverá a recurrir a los sonidos electrónicos, con temas de *Kraftwerk, Mason, DJ Fresh* o *Stanton Warriors* entre otros populares intérpretes. Todo ello en glorioso 5.1, por supuesto. Estamos ansiosos por hincarle el diente...



¡NUEVO FIRMWARE 2.10!

Esta nueva versión del Firmware ya disponible incorpora como novedad estrella la posibilidad de reproducir dos formatos de vídeo: DivX y WMV. Podrás introducirlos en el disco duro de la consola desde un dispositivo externo o descargarlos desde Internet, e incluso crear iconos para cada uno de ellos.



¡LLEGA LA EXPANSIÓN DE WARHAWK!

El genial shooter amplía sus posibilidades

Omega Dawn es el nombre de la primera ampliación del *shooter* en tercera persona *Warhawk*. Ya está disponible en la *Store* española con un precio de 5,99 Euros. Incluye un nuevo mapa, esta vez nocturno, presidido por una gigantesca fábrica, que podrá ser jugado en seis configuraciones distintas. Además, los usuarios podrán hacer uso de una nueva forma de transporte: el *KT424 Combat Dropship*, una nave aérea que puede transportar a siete soldados y un vehículo de tierra. También se han hecho algunas pequeñas modificaciones para mejorar la experiencia On-line del juego.



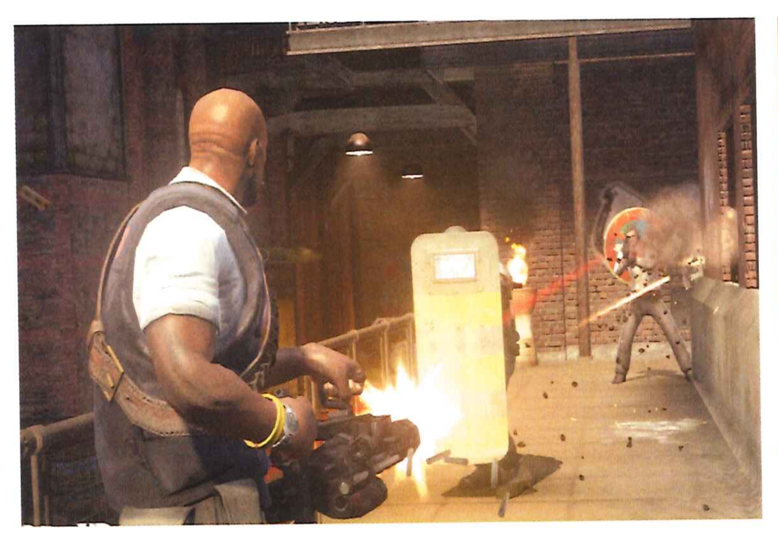




NUESTROS FAVORITOS DE PSONE

Seleccionamos los mejores títulos de PSone descargables desde la Store española en estos momentos...

1. CRASH TEAM RACING
2. DESTRUCTION DERBY
3. SYPHON FILTER
4. EVERYBODY'S GOLF 2
5. COOL BOARDERS
6. MEDIEVIL
7. SYPHON FILTER 3
8. KULA WORLD
9. POPULOUS: THE BEGINNING
10. G-POLICE





THE CLUB. El original shooter de Bizarre y Sega llegará en febrero a las tiendas. Pruébalo ya en la Store.

NOVEDADES EN LA STORE

El comienzo de 2008 trae gran cantidad de contenido nuevo a la tienda On-line europea

Muchas son las *demos* que han aparecido en la *Store* española desde el último mes: *The Club*, el *shooter* de **Sega**; *Snakeball* y *Super Stardust HD*, dos de las propuestas descargables de **Sony**; una nueva del *shooter* de **Vivendi**, *TimeShift* (en esta ocasión, para probar la modalidad multijugador); y para el final, dejamos lo mejor, la demo de *Burnout Paradise*. El espectacular título de conducción de **Criterion** y **Electronic Arts** merece ser descargado por todos los usuarios. Además, se ha añadido un nuevo título de **PSone** a la sección de Clásicos Descargables. Se trata de *Populous: The Beginning*, una de las últimas versiones del popular juego de simulación que proponía al jugador convertirse en un dios y guiar el destino de un pueblo desde sus orígenes.

EL JUEGO
Si quieres saber todo sobre el juego SingStar para PS3, ve a la pág. 84

SINGSTORE

¡Ya es una realidad!

Tras varios meses de retraso por problemas varios de licencias y demás con las discográficas, al fin el *SingStar* de **PS3** está disponible y con él la *SingStore*: la tienda virtual donde hacer *shopping* de canciones. Apenas lleva un par de meses en funcionamiento y ya hay más de 100 temas disponibles con sus *videoclips* originales. A día de hoy son *singles* que ya han aparecido en anteriores ediciones *SingStar* (*Rocks, R&B, Pop, Latino...*) e incluso de entregas extranjeras, pero es más que probable que pronto puedas adquirir canciones inéditas.

Los menús de la *SStore* están muy detallados, pues cada canción indica los siguiente parámetros: resolución, tamaño de la canción, precio (¡sólo 1,49 €!), año de publicación, género al que pertenece, duración y una demostración del *videoclip*. Vamos, todo está perfectamente explicadito para que no tengas dudas sobre si adquirirla o no. Además de canciones también puedes hacerte con nuevos fondos de escritorio; actualmente hay 3 diseñados por **London Studios**. Pero lo más divertido es la «Comunidad SingStar». Sí, casi no tiene dos meses de vida y ¡ya existe una comunidad! Ahí puedes subir tus vídeos, fotos... (grabados con la *PlayStation Eye*) y ver los de otros usuarios que, por cierto, no tienen desperdicio (hay mucho *friki* suelto por el mundo...), así como puntuar sus interpretaciones. Sin duda, se trata de una iniciativa que apunta maneras, ya que otorga a la licencia *SingStar* ese toque de originalidad e interactividad que le faltaba. | ANNA



Desde la pantalla de inicio podrás enterarte de lo nuevo en la SingStore y acceder a la Comunidad.



Antes de comprar la canción podrás saber las características de la misma: resolución, tamaño, precio...



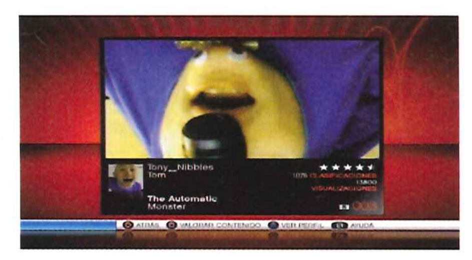






LA COMUNIDAD SINGSTORE

Aquí puedes subir tus vídeos y fotos (grabados con la PlayStation Eye), y ver los de otros usuarios. Unos muestran su gran voz, pero con los que te partirás de risa es con los más frikis: el de Tony «interpretando» Monster, y WelshSossy disfrazado de Chewbacca cantando por Scissor Sisters.









Participa en las encuestas. Periódicamente cambian la pregunta y en este caso es: Outkast o Britney, ¿quién anima tus fiestas?

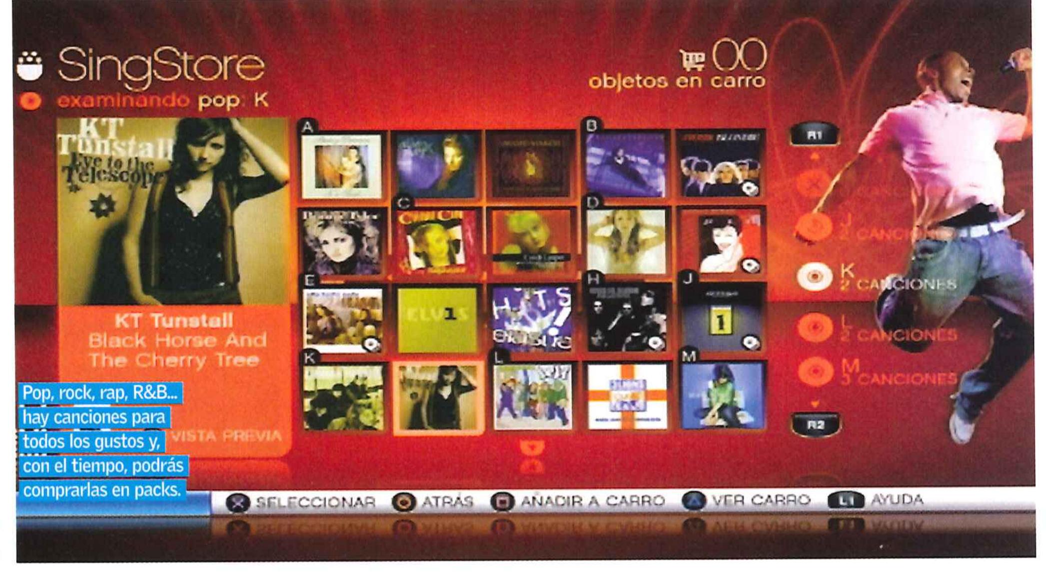




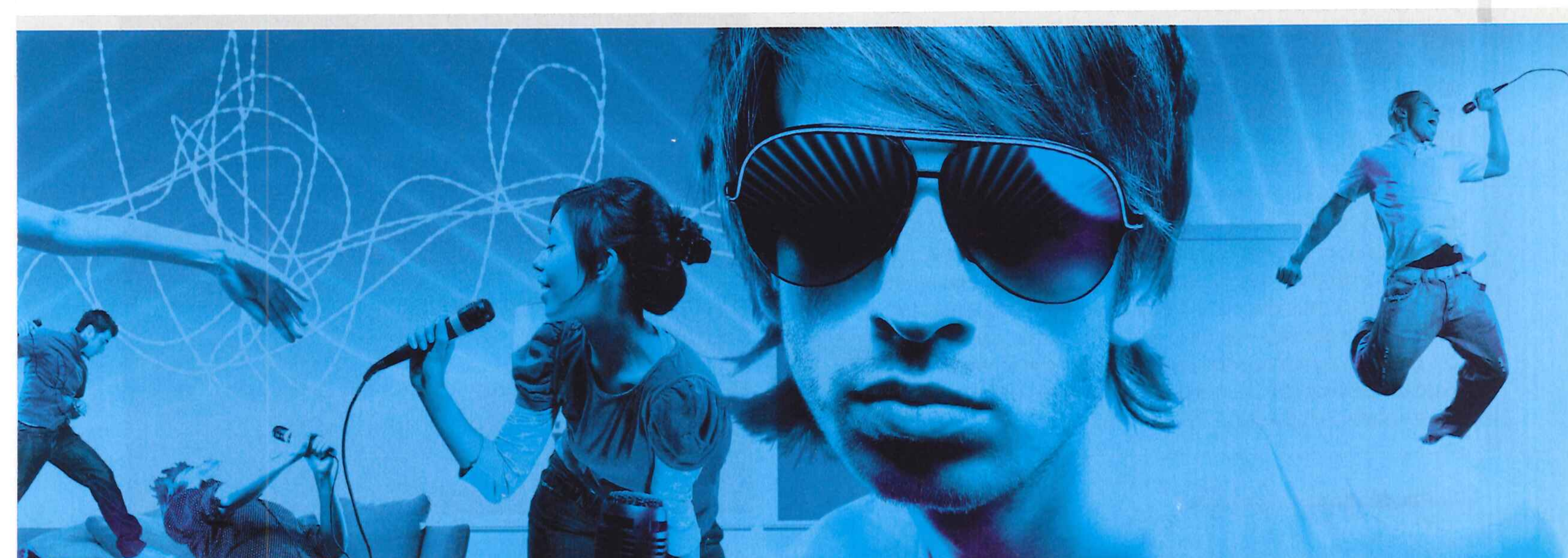
Actualmente hay disponibles más de 100 canciones de todo tipo de géneros, desde pop a indie, a un precio de 1,49€







Pop, rock, rap, R&B... hay canciones para todos los gustos y, con el tiempo, podrás comprarlas en packs.



Como podrás observar, el estilo gráfico de Dark Mist no tiene nada que ver con el de otros shooters similares.

DARK MIST

Versión nipona de la nueva generación de shooters



Y es que, desde que dio comienzo la posibilidad de descargar (pagando un precio reducido) juegos completos a través de *PlayStation Store*, se ha producido una especie de «renacimiento» de un género que parecía condenado a la extinción: el de los *shooters* clásicos llamados, desde que el mundo es mundo, «matamarcianos». Títulos como el que comentamos este mes, *Everyday Shooter*, u otros anteriores como el genial *Super Stardust HD, Blast Factor* o *Nucleus* son claros exponentes de esta tendencia. El control de dicha nueva generación de *shooters* es en todos los casos muy parecido: con el *stick* izquierdo del *Sixaxis* se realiza el movimiento del personaje, mientras que con el derecho se dispara en cualquier dirección.

Sin embargo, todos estos juegos han sido desarrollados por grupos occidentales, por lo que echamos de menos la particular visión japonesa del género. Pero la espera (casi) ha llegado a su fin, ya que acaba de aparecer en la *Store* japonesa (y esperemos que muy pronto lo haga también en la española, aunque aún no se sabe nada en este sentido) este ***Dark Mist***, programado por **Game Republic**: el estudio responsable con anterioridad de la saga *Genji* y, más recientemente, *Folklore*.

Y como no podría ser de otra manera, las diferencias con el resto de juegos de su género son evidentes. Para empezar, se ha sustituido la nave por un personaje de carne y hueso, que se mueve por diferentes mazmorras bajo una perspectiva aérea limpiando de enemigos diversas estancias con el fin de acceder a las siguientes. Un maléfico rey a derrotar y un estilo gráfico de lo más «cute» (como podrás apreciar por las capturas), junto con el uso del sensor de movimientos del mando, son algunas de las bazas de esta original producción. | LAST MONKEY





No podían faltar los clásicos enemigos finales al acabar cada una de las mazmorras.





SKYDIVING

Agarra el Sixaxis y lánzate al vacío, solo o en grupo

PRIMERA IMPRESIÓN

PlayStation Store sigue animándonos a practicar deportes extremos desde la comodidad de nuestro sillón. Si hace unos meses nos invitó a esquiar entre pinos con el trepidante *Feel Ski*, ahora recrea el mundo del paracaidismo en ***SkyDiving***. Los japoneses **Lightweight**, a los que muchos usuarios recordarán por el estupendo *Kengo: Master Of Bushido* de **PS2**, se han encargado de programar este divertido *arcade* en el que podrás ejecutar todo tipo de movimientos acrobáticos antes de tomar tierra.

Al igual que *Feel Ski*, este simulador de paracaidismo explota a fondo el sensor de movimiento del *Sixaxis* para hacer la experiencia lo más divertida y accesible posible, al tiempo que ofrece unos gráficos sencillamente espectaculares, tanto por la animación de los saltadores como por el detalle de los escenarios sobre los que aterrizan. **Lightweight** ha aprovechado a tope los 530 MB que ocupa la descarga, incorporando distintos tipos de terreno y de paracaidistas, por no hablar de los diferentes modos de juego...

Podrás optar entre saltar en solitario en el modo *Landing* o, mejor aún, ejecutar coreografías aéreas con otros tres usuarios en la modalidad *Formation*. Afortunadamente tendrás la posibilidad de entrenar las coreografías en los túneles de viento antes de dar el salto al vacío: no es cuestión de suicidarse en grupo.

SkyDiving ya está disponible en la *PlayStation Store* japonesa y llegará a la europea antes de la primavera. | NEMESIS

A LA VENTA EN 2008



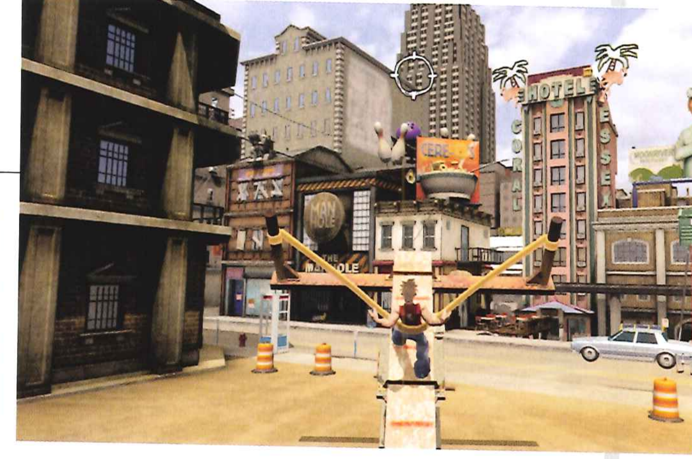


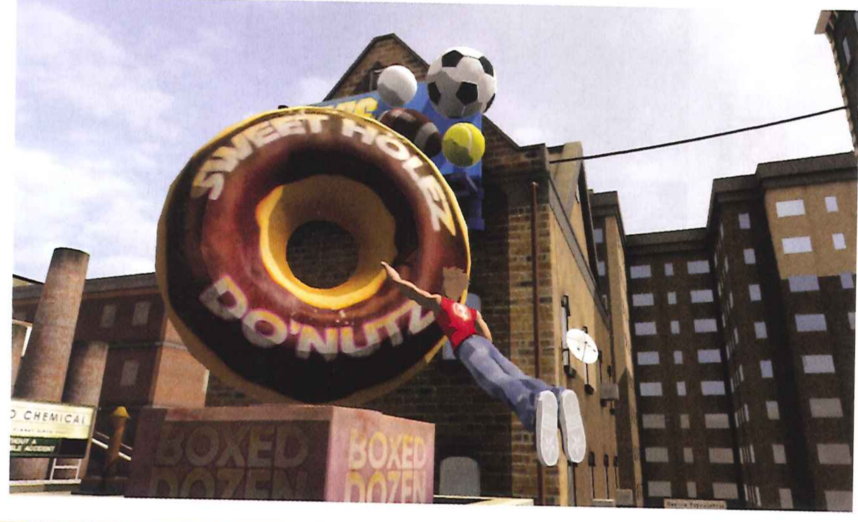
Si no fuera suficiente con realizar acrobacias, además tendrás que aterrizar en un minúsculo islote.





» **Catapulta.** Este callejón es el punto inicial de la ciudad desde el cual comenzará cada uno de los lanzamientos. Apunta bien y elige la potencia.











PAIN

Nunca el dolor fue tan divertido



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **IDOL MINDS**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **202 MB**

Y es que ver a gente de lo más variopinta (incluso individuos no demasiado asiduos al mundo de los videojuegos) disfrutar como niños, y a carcajadas, al lanzar a un pobre personaje contra todo tipo de obstáculos y contemplar cómo aterriza en medio de gritos de dolor, es algo que no ocurre todos los días.

Esto es lo grande de *Pain*, un título concebido a partir de una idea muy sencilla, pero que es capaz de generar horas y horas de diversión. El concepto, arriba mencionado, se basa en acertar con la inclinación, dirección y potencia de un lanzamiento a través de una gran catapulta. Una vez en el aire, aún podrás modificar la trayectoria del personaje para hacerle impactar sobre determinados objetivos (incluso más de uno a la vez) lo que provocará reacciones en un escenario totalmente interactivo (barriles que explotan, viandantes, vigas que se caen...). Todo con el propósito de generar el mayor caos posible. Con varios modos de juego y atuendos muy divertidos, la diversión está asegurada. | LAST MONKEY



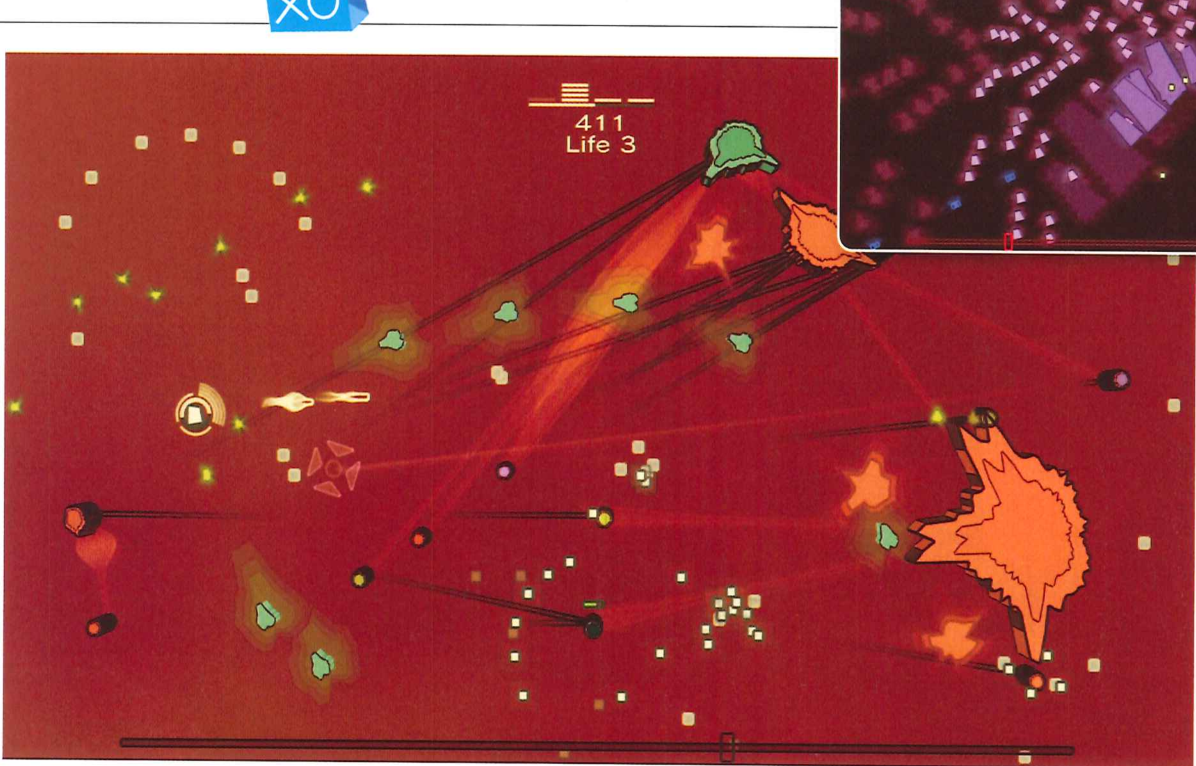
evaluación

Un concepto sencillo y original y muy bien desarrollado dentro de su simplicidad. Todo ello, unido al sentido del humor impreso por los programadores, da como resultado uno de esos títulos únicos e irrepetibles que tan bien recibidos son.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,8	8,7	9,2	8,0	7,5	9,0

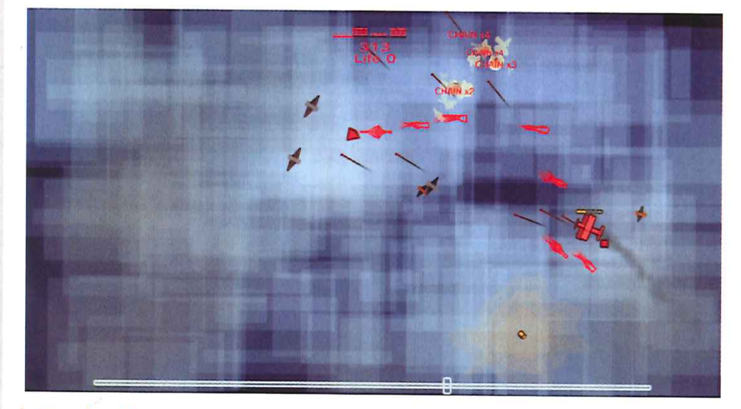
Para ser un título descargable, no está nada mal. La física es casi perfecta.

Tan sencillo de controlar como complicado de dominar al cien por cien.



Guerras geométricas. Los proyectiles y enemigos en formación matemática, un tópico del género que Everyday Shooter abraza muy gustosamente.

Formas amorfas. La combinación de enemigos de inquietante forma orgánica con las sobrias y agresivas dimensiones geométricas da pie a una fauna ciertamente única.



Fondo difuso. Los fondos de los niveles, a menudo de color pastel, difuminados y borrosos, dotan de personalidad a un género cansado de decorados oscuros y ennegrecidos.



EVERYDAY SHOOTER

PS Store rebosa geometría

No podemos remediarlo, nos vuelven locos los juegos conocidos como *shooters* abstractos: matamarcianos de mecánica clásica, normalmente en 2D (aunque *Rez* no lo era) y que recuperan, a pesar de su estética moderna y audaz, una mecánica muy clásica. Ante todo, actualizan la importancia de los reflejos, la memoria y las altas puntuaciones. ***Everyday Shooter*** es un homenaje a los juegos esenciales de este género y a sus principales creadores.

Por un lado está la progresiva construcción melódica de la banda sonora (inspirada en *Rez*) y, por otro, la complejidad y los sistemas de combos de *Every Extend Extra*, del genio Kenta Cho. De la suma de ambos sale un *shooter* ingenioso y variado, cautivador gráficamente y que en cada nivel desafía al usuario a encontrar una nueva manera de superarlo, pues cada uno de los niveles tiene una meta distinta.

Despiadado y exigente, ***Everyday Shooter*** es un perfecto homenaje al género y una soberbia aportación al mismo. Y, desde luego, un tipo de juego que ya se echaba en falta en la *PlayStation Store*. | JOHN TONES



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **QUEASY GAMES**
ON-LINE **SÍ (RANKING)**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **38 MB**

evaluación

Jonathan Mak, creador de Everyday Shooter, reconoce la indiscutible influencia de los clásicos del género en su juego. Si siempre deseaste un Geometry Wars en PS3, ésta es una buena alternativa. Es más reposado, pero muy pulcro y divertido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	8,4	8,6	7,0	--	8,5

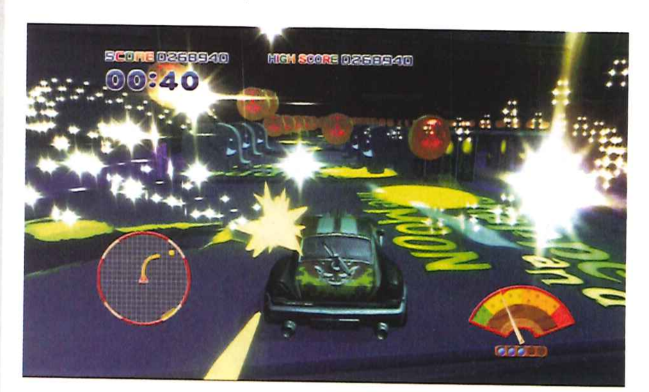
Puritita HD: brillantes, prístinos, angulosos... Los fondos son hipnóticos.

Control sencillo, pero peliagudo de dominar. Su mecánica te fascinará.


3+
www.pegi.info
NADA TE ACERCA MÁS – NBA '08
Desde la textura del balón hasta el sudor de los jugadores, NBA 08 es el juego de baloncesto más realista jamás creado. Con la alta definición 1080p y todas las franquicias de la NBA, puedes jugar con el equipo de tus sueños. Todo lo que necesitas es una táctica perfecta y una habilidad suprema para llegar a lo más alto de la liga y entrar en la historia de la NBA.
es.playstation.com
También disponible en PS2. Exclusivo para PlayStation.
PLAYSTATION 3
NBA 08
This is living
PLAYSTATION 3
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. The NBA and individual NBA member team identifications reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2007 NBA Properties, Inc. © 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Licensed for sale to Sony Computer Entertainment Europe in Europe, the Middle East, Africa and Oceania.



Multijugador. Dos participantes podrán competir, ya sea a través de la red o mediante la clásica pantalla partida.



Entornos. La sala de juego de los niños, la mesa de la cocina en pleno desayuno, una mesa de pinball...

TOY HOME

Revive el espíritu de los Micromachines con tu PS3



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **JAPAN STUDIO**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **720P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **510 MB**

Y es que la idea de colocar coches de juguete en un escenario reconocible de una casa (el cuarto de los niños, la mesa de la cocina, etc.) no es en absoluto nueva. Pero esta producción del estudio japonés de **Sony C.E.** en colaboración con **Game Republic** (los mismo de *Genji* y que próximamente nos ofrecerán, también desde *PlayStation Store*, el esperado shooter *Dark Mist*) propone un acercamiento totalmente diferente.

Al comenzar el juego podrás elegir entre hacerlo en solitario, con otro jugador en la misma consola, o bien en competición a través de la red, en partidas con *ranking* que te compararán con el resto de jugadores del globo. El modo para un solo jugador te invita a llevar uno de los dos vehículos disponibles (una especie de Mini y un deportivo) por los citados escenarios haciendo uso del sensor de movimientos del *Sixaxis*. Y es que, éste es el único medio de control disponible, por lo que si no estás acostumbrado al sensor de movimiento te resultará al comienzo algo duro, pero con un poco de práctica estarás haciendo derrapes como un profesional. Los entornos están llenos de elementos que golpear para conseguir puntos, saltos estratosféricos y una serie de monedas y *tokens* que deberás recoger para finalizar cada uno de los niveles. Competir contra un segundo jugador es, sin duda, la modalidad más divertida para un título sencillo, pero adictivo y bien rematado. | VERY LAST MONKEY

evaluación

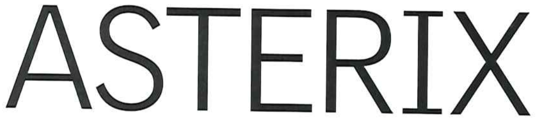
Una vez que domines su sistema de control, descubrirás un juego bastante divertido que huye de las complicaciones y proporciona buenos momentos, sobre todo para dos jugadores. Jugabilidad clásica y entorno gráfico cuidado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,1	8,5	7,9	8,5	8,4

A primera vista simplones, pero llenos de encanto y con un motor fluido.

Ideal para dominar el control con el sensor de movimiento del Sixaxis.


CONFLICT
DENIED OPS
MIENTRAS CUBRE TUS ÁNGULOS
TÚ CUBRES SU ESPALDA
"El realismo bélico de la saga de Pivotal da el salto a la nueva generación"
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION
BÁJATE LA DEMO EN EL BAZAR DE XBOX LIVE
DESPIADADA ACCIÓN MUNDO REAL IMPLACABLE TÁCTICA COOPERATIVA TEMERARIA DESTRUCCIÓN
Lidera a dos duros Agentes Paramilitares de la CIA en intensas misiones situadas en Sudamérica, África y Siberia. Cambia entre los dos hombres de tu equipo bajo intenso fuego enemigo o únete a un amigo en la campaña cooperativa online o en pantalla partida.
PLAYSTATION 3
CONFLICT
DENIED OPS
16+
www.pegi.info
WWW.CONFLICTDENIEDOPS.COM
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
PLAYSTATION 3
Sound BLASTER X-Fi
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
PIVOTAL GAMES
eidos
Conflict: Denied Ops © Eidos Interactive Limited, 2008. Developed by Pivotal Games Limited. Published by Eidos Interactive Limited, 2008. Conflict, Denied Ops, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. Pivotal Games and the Pivotal logo are trademarks of Pivotal Games Limited. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 Creative Technology Ltd. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, EAX logo, EAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd. in United States and/or other countries. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders.



ASTERIX
EL JUEGO OFICIAL DE LA PELÍCULA
El galo se hace olímpico

Electronic Arts nos presenta el juego oficial para móviles de la próxima película de Asterix, que llegará a los cines este febrero. Aunque el filme es de imagen real, el juego reproduce fielmente los diseños del dibujante Uderzo, apoyándose en unos sensacionales gráficos que destacan por la animación de sus personajes y los múltiples planos de *scroll* del escenario. El resultado es un juego deslumbrante, aunque el apartado visual no es su única virtud.

La primera fase, en la que Asterix debe recuperar los fragmentos de su acreditación para participar en los Juegos Olímpicos, combina elementos de plataformas y peleas contra los soldados romanos, además de ofrecer un divertido minijuego de pesca.

Con la acreditación en el bolsillo, será el momento de participar en las cuatro pruebas olímpicas: lanzamiento de menhir, carrera de 1.500 metros, lanzamiento de disco y salto de longitud. La mecánica, al más puro estilo *Track & Field,* no puede ser más accesible, tanto si utilizas el teclado numérico del móvil como con el *stick* direccional. La última prueba es una espectacular carrera de cuadrigas.

Como curiosidad, el juego incorpora no sólo a los personajes más conocidos del cómic original: también incluye las caricaturas de los secundarios de la película, entre ellos el malvado Doctormabús, interpretado por Santiago Segura.

PARA DESCARGARLO ENVÍA ASTERIX AL 404



SI TE GUSTÓ... PRINCE OF PERSIA CLASSIC
Otra pequeña maravilla gráfica en la pantalla de tu móvil.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

 Los gráficos, especialmente la animación de los personajes y los múltiples planos de scroll.

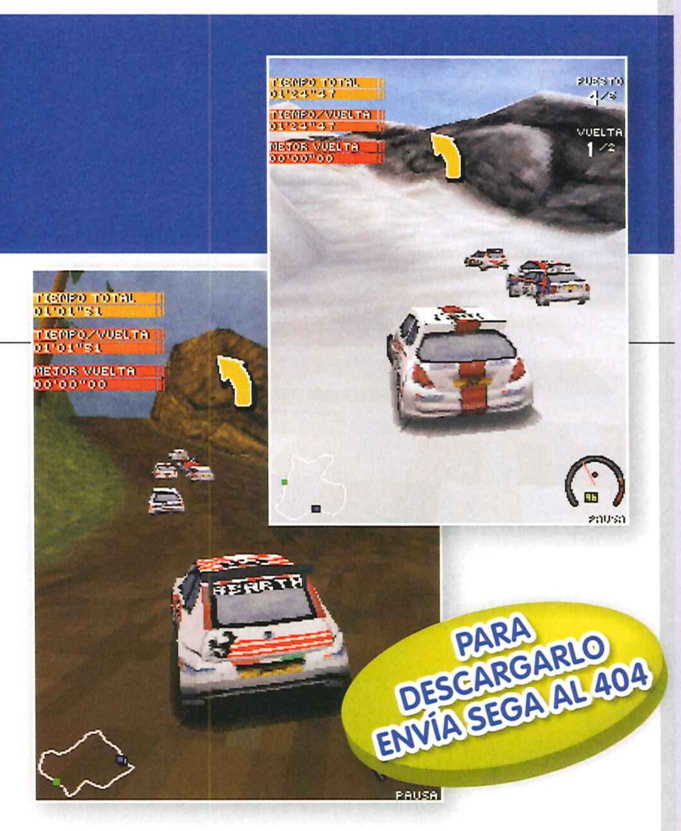
 La detección de los enemigos no está muy pulida: a veces te quitan energía sin que puedas evitarlo.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,2	8,5	9,1	9,1
Es como tener una pequeña película animada en tu teléfono móvil.	Sólo tiene música en la pantalla de presentación y antes de cada evento.	Las pruebas olímpicas son un verdadero vicio, y realmente fáciles de jugar con el móvil.	



Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



SEGA RALLY

El mito de los recreativos, en tu móvil

¿Quién hubiera pensado, cuando en 1995 quemábamos la paga jugando a la recreativa de *Sega Rally*, que algún día jugaríamos con ella en un teléfono móvil? Aquella fantasía ya es una realidad gracias a **Sega**, que ha hecho una adaptación que no renuncia a ningún aspecto de la *coin-op* original: gráficos poligonales, voces digitalizadas y licencias oficiales.

Ya sea a la hora de participar en el Campeonato, como en Carrera Rápida o en una Contrarreloj, podrás elegir coche entre modelos reales de fabricantes de la talla de **Fiat** (*Grande Punto*), **Lancia** (*Super Delta HF Integrale*), **Peugeot** (*207, 206 WRC, 205 T16 Evolution 2*) o **Citröen** (*Xsara RallyCross*).

El control se ha simplificado al máximo en el salto a móviles, aunque la aceleración automática puede desactivarse desde la pantalla de opciones para hacer la conducción un poquito más real. Por lo demás, la mecánica es idéntica a la recreativa: competirás con otros coches, luchando siempre contra el crono, mientras la voz digitalizada de tu copiloto te informa del tipo de trazado que te espera. Sólo tiene un inconveniente: que agotarás la batería de tu móvil tras jugar sin parar.



SI TE GUSTÓ...
DAKAR 2007
Otro clásico de rallys para teléfonos móviles.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/JUEGOS

(+) Gráficos poligonales y voces digitalizadas, en el más puro estilo de la recreativa original.

(−) El motor gráfico es un poco más lento de lo que nos gustaría.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,2	9,2	8,6	8,4
Gráficos poligonales, aunque algo más bruscos de lo deseable.	Efectos de sonido y voces digitalizadas, en la tradición de la coin-op.	El control no puede ser mas simple. El coche incluso acelera sólo.	



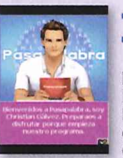




1 TETRIS
Todo un clasico, pero que nunca te cansarás de jugarlo.



2 MÁS RETO MENTAL
Muchos más minijuegos para no dejar descansar tu cerebro.



3 PASA PALABRA
El popular concurso de TV en la pantalla de tu móvil.



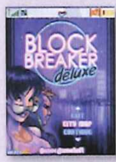
4 ¡ALLÁ TÚ!
Un total de 20 episodios de tu programa favorito de la televisión.



5 LA RULETA DE LA SUERTE
Emoción y azar en el mejor concurso.



6 LOS SIMPSON
La familia más loca y divertida se queda a vivir en tu móvil.



7 BLOCK BREAKER DELUXE
Destruye los ladrillos al más puro estilo Arkanoid.



8 FIFA 08
El mejor fútbol para móvil, con la licencia FIFA y divertidos modos de juego.



9 ¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?
Convertirse en millonario nunca ha sido tan fácil.



10 PRINCE OF PERSIA CLASSIC
El mítico juego de Jordan Mechner prodigiosamente adaptado a móviles.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE ESTOS JUEGOS

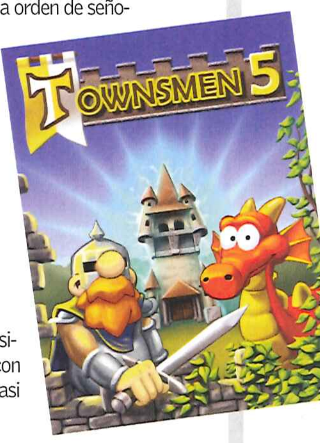
Toda la información en
www.movistar.es

NOTICIAS



TOWNSMEN 5 YA EN TU MÓVIL

¡Ya está disponible para tu móvil *Townsmen 5*! Ponte en el papel de un respetado líder de una orden de señores feudales. Tu actividad principal es esclavizar campesinos pobres, ¡ya que eso te hace rico! Pero un mago extraño se interpone en tu camino y lanza a sus dragones contra tus caballeros. Edifica granjas, minas, tabernas o castillos, utiliza a tu recaudador de impuestos para garantizar el aprovisionamiento de tus hombres y expandir tus dominios. Usa las habilidades mágicas de tu sabio druida y consigue poderosas pociones hechas con sangre de dragón, que te harán casi invencible en combate.

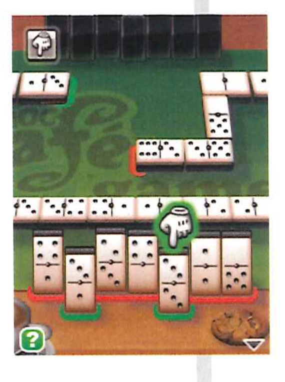


NUEVO BROTHERS IN ARMS PARA MÓVIL

Revive el drama histórico de la operación *Market-Garden* de la II Guerra Mundial y enfréntate a unos enemigos con una inteligencia artificial revolucionaria para vivir la experiencia militar más intensa y realista que existe para móvil. Sumérgete en el caótico fragor de la batalla y combate con artillería pesada en el modo *shooter* en primera persona.

MOVIDOMINÓ, NUEVA VERSIÓN INTEGRADA EN CAFÉ GAMES

Despues del éxito de *MoviDominó*, con más de 200.000 usuarios, **Digital Chocolate** lanzará en marzo su nueva versión bautizada como *Café Domino*; mucho más adictiva, divertida y sencilla, con más contenido e integrada con el revolucionario concepto de Juegos Café, donde podrás jugar con tus amigos en las salas de juego.





02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).







¡EXCLUSIVA!

VIKING BATTLE FOR ASGARD

TRAS SORPRENDER EN PLAYSTATION 2 CON EL GENIAL SPARTAN, LOS PROGRAMADORES DE THE CREATIVE ASSEMBLY PREPARAN SU PARTICULAR Y BRUTAL VISIÓN DE LA MITOLOGÍA NÓRDICA. ¡¡POR ODÍN!!

PS3



Los «Gigantes», otra de las monstruosidades traídas del Inframundo por la diosa Hel.

Si algo ya hemos aprendido de la historia de la mitología es que, cuando dos Dioses pelean entre ellos, los humanos somos los que normalmente pagamos las consecuencias. Esto es exactamente lo que ocurre en ***Viking: Battle For Asgard***, cuya trama argumental bebe de las fuentes de la mitología nórdica.

Hel, diosa del Inframundo, está bastante enfadada con Odín, el «jefe» de todas las divinidades del Norte. Para desafiarle, decide levantar un gigantesco ejército de las tinieblas con el fin de conquistar el mundo de los mortales (conocido como *Midgard*) y esclavizar a todos los habitantes. De esta manera provocaría lo que se conoce como *Ragnarok*; es decir, algo así como el «Apocalipsis Cristiano», en el que tanto *Midgard* como *Asgard* (el reino de los dioses) serían destruidos.

Y como no hay nada mejor que una mujer para plantar cara a otra mujer, la diosa Freya será la encargada de impedir estos planes. Pero ella no puede intervenir directamente, así que elegirá un guerrero dotado de las cualidades necesarias (valor, fuerza y determinación) para liderar el movimiento que ponga fin esta catástrofe. Skarin, un vikingo de pelo rubio y una anatomía espectacular recorrida por tatuajes tribales, será el elegido. El jugador, a lo largo de toda la aventura, descubrirá que este personaje no es el típico «tanque» carente de cerebro y personalidad, pues su oscuro pasado y conflictos personales también jugarán un papel importante en el desarrollo.

La primera vez que tuvimos noticias de la existencia de este juego fue unos días antes de la celebración de la pasada feria **Games Convention** en Leipzig. Una vez allí, pudimos asistir a una presentación a puerta cerrada en la que se mostró una versión bastante preliminar del mismo, aunque ya enseñaba las buenas maneras que esperábamos de sus programadores: los británicos de **The Creative Assembly**, que tan buen sabor de boca nos dejaron con su anterior lanzamiento para **PlayStation 2**, *Spartan: Total Warrior*. Ahora, varios meses después, hemos

No todo será combatir. Skarin deberá explorar el terreno para hallar la mejor ruta de ataque.

El vikingo protagonista tiene formas bastante expeditivas de acabar con sus enemigos.

tenido acceso a una versión mucho más acabada, que confirma lo que ya sospechábamos sobre la calidad y posibilidades de juego de ***Viking: Battle For Asgard***, que llegará a las tiendas españolas a finales del próximo mes de marzo.

Trasladar el marco argumental de la Roma clásica a las tierras del Norte de Europa durante el dominio de los vikingos no es lo único que ha cambiado con respecto a su anterior producción. Y es que, en todos los sentidos, este ***Viking*** es un juego mucho más grande y ambicioso. Nada más dar comienzo el juego, Skarin estará confinado en el único pueblo que no ha sido tomado por las hordas de Hel, con unos pocos habitante y multitud de misiones que cumplir. Y es que el desarrollo de la aventura es cualquier cosa menos lineal. Al salir del pueblo, el héroe se encontrará con un territorio inmenso para explorar, compuesto por bosques, cuevas, montañas, costas y multitud de poblaciones, castillos, fuer-

The Creative Assembly

Los responsables del juego visitaron recientemente las oficinas de Sega en España, y nosotros fuimos hasta allí en exclusiva para que nos contaran todo sobre su nuevo proyecto, así como para probar una versión bastante avanzada del mismo. Esta compañía inglesa fue fundada en 1987 por Tin Ansell y alcanzó la fama internacional gracias a su saga de títulos de estrategia Total War para PC. En las consolas, el éxito les llegó con Spartan: Total Warrior, aparecido en PS2 hace un par de años.



Pocas veces se han visto tantos personajes en pantalla de forma simultánea.

Ayuda Divina

Durante los combates a gran escala contra las huestes de Hel, Skarin podrá contar con la ayuda de Freya en forma de dragones que atacarán desde el cielo una zona determinada.

tes y demás. El jugador dispondrá de un mapa donde se indicarán los puntos de interés, así como de unas esculturas monolíticas dotadas del poder de transportarle a otras zonas. Muchas de las misiones que Skarin deberá cumplir implican el rescate de soldados de su raza, encerrados en grandes jaulas. Para ello, deberá entrar en los campamentos enemigos, ya sea por la «puerta principal» o buscando una ruta alternativa que le permita acabar con los enemigos sin ser detectado (esta opción es, evidentemente, la más recomendable). Cuando lo consiga, los demás soldados se unirán a su causa. También deberá ir recuperando zona tras zona del mapeado, acabando con los enemigos correspondientes; de esta manera el tono oscuro del territorio en cuestión cambiará por otro mucho más luminoso.

Pero, sin duda alguna, la base del juego son las batallas. Skarin cuenta con un amplio catálogo de armas blancas, que podrá ir mejorando y reemplazando por otras nuevas a medida que obtenga las monedas de cambio. Con ellas, podrá ejecutar multitud de *combos* y ataques por sorpresa que acabarán con los rivales de forma inmediata. Los combate en ***Viking: Battle For Asgard*** son divertidos, pero sobre todo brutales y espectaculares. Decapitaciones, desmembramientos, inserciones de las afiladas hojas que porta el héroe en diversas zonas de la anatomía del enemigo, e incluso ver cómo estos «no-humanos» son partidos por la mitad de un tajo. Por lo tanto, la mecánica de dichos enfrentamientos se aleja del clásico «machacabotones» para incorporar dosis de estrategia.

Una vez que Skarin haya liberado a suficientes de sus compañeros, dará comienzo uno de los momentos más brillantes del juego. Liderando su ejército, se enfrentará contra las huestes de Hel en una multitudinaria batalla campal. Cientos de personajes en

Los «Campeones» son los tipos más duros del ejército de Hel. Acaba con ellos lo antes posible.

En tu pueblo, que sirve como base de operaciones, encontrarás personajes de todo tipo: comerciantes, herreros...

pantalla luchando por su vida, mientras él se encarga de terminar con los objetivos más importantes, como los «campeones» del ejército rival o los «chamanes», que tienen el poder de revivir a los adversarios caídos. Aunque los «buenos» también contarán con ayuda divina en forma de dragones, enviados por la diosa Freya para incinerar las posiciones rivales. Aún hay más elementos que se conjugan para crear esta odisea nórdica que, según los creadores, nos tendrá entretenidos durante más de 20 horas con un apartado gráfico espectacular, donde la iluminación en tiempo real y el modelado del bello entorno cuentan con bastante protagonismo. Si los dioses están de su lado, algo que no dudamos, se convertirá en una de las apuestas más interesantes para PS3.

Una diosa de lo más guerrera

Freya es una de las divinidades de la mitología nórdica, diosa de la vida y la fertilidad. Como no puede intervenir directamente en el mundo de los humanos (Midgard), elige a un bravo guerrero para que sea el portador de sus designios. Freya tiene una larga historia de rivalidad con Hel, otra de las diosas de Asgard (el Olimpo nórdico), quien pretende provocar el Ragnarok, la destrucción del mundo.



ANALIZAMOS TODOS MULTI

46 **CALL OF DUTY 4**
CALL OF DUTY 3
THE ORANGE BOX
KANE & LYNCH: DEADMEN

47 **WARHAWK**
RESISTANCE: FALL OF MAN
RAINBOW SIX VEGAS
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

48 **FIFA 08**
PES 2008
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA
STRANGLEHOLD

49 **MOTORSTORM**

50 **BURNOUT PARADISE**
RIDGE RACER 7
NEED FOR SPEED PROSTREET
F1 CHAMPIONSHIP EDITION



PONEMOS A PRUEBA LOS MEJORES JUEGOS ON-LINE DE PS3 Y TE MOSTRAMOS LAS POSIBILIDADES QUE OFRECE CADA UNO DE ELLOS, LOS PUNTOS FUERTES Y, POR SUPUESTO, SUS DEBILIDADES EN LA RED

LOS JUEGOS JUGADOR ON-LINE PARA PLAYSTATION 3

CONSEJOS PARA UNA EXPERIENCIA ON-LINE SATISFACTORIA

- Si sabes configurar tu *router*, abre los puertos que aparezcan indicados en el manual de tu juego para evitar retardos, desconexiones o comportamientos extraños en las partida On-line.
- Si en el apartado *firewall* de tu *router* aparece la opción DMZ, actívala y establece la IP privada de tu **PS3** (te aparecerá en la configuración de red)... y olvídate de abrir puertos.
- Ni se te ocurra realizar grandes descargas con cualquier equipo que tengas en la misma red que tu **PS3**. Tu ancho de banda bajará considerablemente y desequilibrarás la partida On-line.



CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

LA CREACIÓN DE ACTIVISION LO TIENE TODO PARA CONVERTIRSE EN EL JUEGO ON-LINE POR EXCELENCIA, INDEPENDIENTEMENTE DEL GÉNERO AL QUE PERTENECE.

Siempre se ha dicho que los mejores *shooter* On-line solo podían jugarse en PC, pero eso era hasta que apareció la maravilla de **Activision**. ***Call Of Duty 4*** permite la participación simultánea de 32 jugadores sin una sola ralentización y presenta un total de 16 diferentes escenarios. Lo mejor de su modalidad On-line no es su increíble solidez (ni un solo «salto» de la posición de los soldados, ni una sola bala fantasma), sino la posibilidad de ir aumentando el rango de nuestro soldado dependiendo de nuestra actuación en las partidas multijugador. A medida que ganemos experiencia, podremos hacernos con nuevas armas e items, e incluso personalizar nuestros distintos perfiles con determinados objetos y mejoras, con vistas a utilizarlos posteriormente en los diferentes escenarios.

JUGADORES **2-32**
MODOS DE JUEGO **13**
CALIDAD DE CONEXIÓN **EXCELENTE**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **9,4**



CALL OF DUTY 3

LA ÚLTIMA ENTREGA DE LA SAGA BASADA EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL TAMPOCO SE QUEDA CORTA EN DIVERSIÓN ON-LINE.

Aunque la revolución ha llegado con la cuarta entrega, ***COD3*** no se queda atrás en lo que a diversión On-line respecta.
El juego incluye seis diferentes modalidades, nueve escenarios diferentes (y muy extensos) y permite el juego simultáneo de hasta 24 personas. No te resultará difícil encontrar partidas concurridas, pero algunas de ellas presentarán algún que otro fallo de conexión.

JUGADORES **2-24**
MODOS DE JUEGO **6**
CALIDAD DE CONEXIÓN **BUENA**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **8,8**



THE ORANGE BOX

DE LOS TRES JUEGOS DEL PACK, SOLO TEAM FORTRESS 2 PERMITE EL JUEGO A TRAVÉS DE INTERNET, PERO NO PODEMOS QUEJARNOS.

Es una lástima que **Valve** y **EA** no incluyeran finalmente el modo *Deathmatch* de *Half-Life 2* o, directamente, *Counter-Strike Source*, ya que el único de los tres juegos del pack con opciones On-line es *Team Fortress 2*. Cada uno de los seis escenarios precisa de una estrategia para ganar, algo que también dependerá del personaje elegido entre las nueve diferentes clases de soldado.

JUGADORES **2-16**
MODOS DE JUEGO **1**
CALIDAD DE CONEXIÓN **EXCELENTE**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **8,4**



KANE & LYNCH: DEADMEN

CONVIÉRTETE EN UN LADRÓN. ROBA Y TRAICIONA A TUS PROPIOS COMPAÑEROS EN EL MODO FRÁGIL ALIANZA.

El título de **IO-Interactive** te pondrá en la piel de un ladrón que, junto a un máximo de otros 7 jugadores, tendrá que asaltar un banco, robar en un comercio, etc. En tu mano está escapar y repartir el botín, traicionar a tus compañeros y robarles el dinero... o ser traicionado, claro. Las posibilidades son infinitas con ***Kane & Lynch*** On-line.

JUGADORES **2-8**
MODOS DE JUEGO **1**
CALIDAD DE CONEXIÓN **EXCELENTE**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **8,6**

WARHAWK

LOS CREADORES DE TWISTED METAL DAN VIDA A UNO DE LOS SHOOTERS ON-LINE MÁS ORIGINALES Y VARIADOS DE TODO EL CATÁLOGO DE PLAYSTATION 3.


Casi todos los vehículos del juego te darán la opción de manejar su armamento o su dirección.

Al principio de los tiempos (de la nueva generación), ***Warhawk*** iba a convertirse en un futurista simulador de combate aéreo; después sirvió como muestra para las capacidades del *Sixaxis* y, finalmente, se ha convertido en un *shoot'em-up*, exclusivamente On-line y masivo, con todo lo que esa palabra conlleva. Combate a pie o a bordo de cualquier vehículo (*jeeps*, tanques, *warhawks*...) contra un máximo de 31 jugadores en los más amplios escenarios que hemos visto en un *shooter* de sus características. El sistema de juego On-line de ***Warhawk*** permite combinar cinco diferentes mapas con cinco situaciones en esos mismos escenarios y cuatro modalidades diferentes de juego. Entre eso y el uso de todo tipo de armamento y vehículos, tendrás juego en línea para meses.

JUGADORES **2-32**
MODOS DE JUEGO **4**
CALIDAD DE CONEXIÓN **EXCELENTE**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **9,2**







RESISTANCE: FALL OF MAN

EL PRIMER SHOOTER APARECIDO EN PLAYSTATION 3 SIGUE DANDO MUCHÍSIMO JUEGO A TRAVÉS DE INTERNET.

Insomniac fue capaz de crear un buen *shooter* y aportar una experiencia On-line sin precedentes: ¡40 jugadores simultáneos! Si a eso le unimos la posibilidad de descargar actualizaciones y 8 diferentes modos de juego, ***Resistance*** se convierte en uno de los mejores *shooter* On-line para **PS3**.

JUGADORES **2-40**
MODOS DE JUEGO **8**
CALIDAD DE CONEXIÓN **EXCELENTE**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **9,0**



RAINBOW SIX VEGAS

LA ÚLTIMA ENTREGA DE LA SAGA DE UBI SOFT SIGUE SIENDO UNO DE ESOS SHOOTERS EXCLUSIVOS PARA EXPERTOS TIRADORES.

Fue uno de los primeros *shooter* en llegar a **PS3** y, aún así, sigue siendo de los preferidos, especialmente por los más expertos en el género. Hasta 14 jugadores podrán medir sus fuerzas a lo largo de 14 escenarios diferentes. El juego presenta 10 diferentes modalidades de juego, en las que destaca el juego en equipo, la personalización de personajes y la excelente calidad de conexión.

JUGADORES **2-14**
MODOS DE JUEGO **10**
CALIDAD DE CONEXIÓN **EXCELENTE**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **8,9**

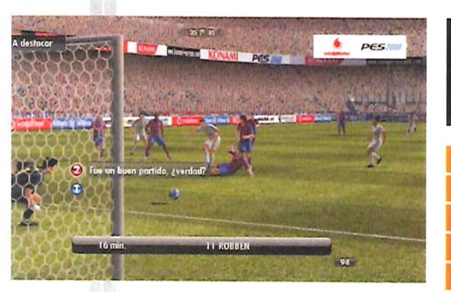


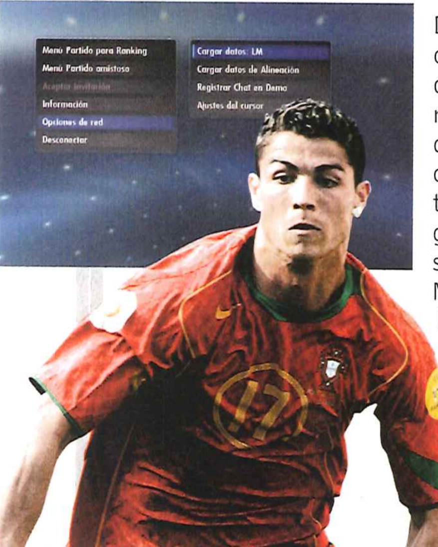
GHOST RECON A.W.2

EL JUEGO EN EQUIPO Y LAS OPCIONES DE JUEGO COOPERATIVO SON LAS PRINCIPALES BAZAS DEL TÍTULO DE UBI SOFT Y TOM CLANCY.

A primera vista y, sobre todo, después de haber jugado unas horas al modo historia de ***GRAW2***, notaremos que el motor gráfico ha bajado su calidad ligeramente; en unos minutos la diversión nos hará olvidar cualquier fallito visual del modo mulltiugador. Hasta 16 personas podrán competir en diferentes escenarios en modalidades como juego en equipo, *Deathmatch* y cooperativo.

JUGADORES **2-16**
MODOS DE JUEGO **3**
CALIDAD DE CONEXIÓN **BUENA**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **7,8**





PES 2008

EL MEJOR SIMULADOR DE TODOS LOS TIEMPOS NAUFRAGA IRREMEDIABLEMENTE EN LAS AGUAS DEL JUEGO ON-LINE CON SU ESCASEZ DE POSIBILIDADES Y SU PRECARIO SISTEMA

Dejando de lado pequeños errores gráficos (casi todos subsanados con un parche de actualización), ***PES 2008*** sigue siendo el mismo gran simulador... pero sólo Off-line, porque jugar un partido On-line puede llegar a convertirse en un auténtico suplicio: *lags*, cortes, desconexiones, balones que desaparecen, goles fantasma, robos de balón que a los dos segundos se convierten en pérdidas mágicas... Más que un partido de fútbol On-line, ***PES 2008*** parece un espectáculo de magia. Además no ofrece demasiadas opciones: partidos uno contra uno, incluyendo equipos *Master* (no permite más de un jugador por una consola), clasificados y no clasificados.

JUGADORES
2
MODOS DE JUEGO
1
CALIDAD DE CONEXIÓN
REGULAR
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL
6,5



FIFA 08

EL TÍTULO DEPORTIVO CON MAYOR FUNCIONALIDAD ON-LINE QUE HEMOS JUGADO EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS

Desde antes de su aparición, **EA** ya anunció que las posibilidades On-line de *FIFA* llegaban donde no había alcanzado otro título deportivo; y damos fe de ello. Plantillas actualizables, partidos clasificados y no clasificados con invitados (más de un jugador por consola), Ligas Interactivas (jugarás el mismo partido que le «toque» esa misma jornada al equipo real que elijas) y el mejor modo de todos: *Be a Pro* (juego en equipo On-line). Cinco personas por equipo manejarán a un solo jugador a través de una perspectiva diferente. La calidad de conexión es, además, sublime.

JUGADORES
2-10
MODOS DE JUEGO
4
CALIDAD DE CONEXIÓN
EXCELENTE
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL
9,3



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

EL SHOOTER DE ELECTRONIC ARTS TIENE UN GRAN NIVEL EN OPCIONES PARA UN SOLO JUGADOR, PERO SE QUEDA ALGO CORTO EN ON-LINE

Parece evidente que, por su temática y, sobre todo, por el desarrollo con el que ***Airborne*** fue creado (como *shooter* para un solo jugador), a la hora de jugarlo On-line se queda corto. Encontrar una partida «en condiciones» suele llevar unos minutos, solamente permite un máximo de ocho jugadores simultáneos y, además, unicamente a través de tres diferentes modalidades de juego. Eso sí, la esencia *MOH* se mantiene On-line.

JUGADORES
2-8
MODOS DE JUEGO
3
CALIDAD DE CONEXIÓN
REGULAR
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL
7,0



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

UN ARCADE COMO LOS DE ANTES CON UNA TEMÁTICA SIN IGUAL... QUE PODRÁS JUGAR COMO ANTES, ¡A DOBLES CON UN AMIGO!

La dificultad para encontrar una partida que no te desconecte automáticamente después de encontrarla o que, directamente, no te cuelgue la consola completamente es la lacra de un modo On-line que prometía mucho: dos jugadores y siete modos diferentes (Historia, Superhistoria, Juego Libre, Desafío, Recompensa, Bonificación y Arcade) para jugar invitando a un amigo, porque buscando partida es casi imposible.

JUGADORES
2
MODOS DE JUEGO
7
CALIDAD DE CONEXIÓN
REGULAR
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL
6,2



STRANGLEHOLD

EL VERTIGINOSO SHOOTER DE MIDWAY CONSERVA EL CONTENIDO Y LAS OPCIONES DEL MODO HISTORIA EN ON-LINE

Éste es uno de los pocos juegos On-line del reportaje en el que se juega exactamente igual Off-line (modo Historia) y On-line, algo que no es ni mucho menos malo.

Los escenarios se llenan de armas e *items* a disposición de un máximo de seis jugadores que podrán enfrentarse, por desgracia, en sólo dos modalidades diferentes: *Deathmatch* y *Team Deathmatch*. Encontrar una buena partida es fácil, pero participar en partidas con el máximo de jugadores es, sorprendentemente, una tarea complicada.

JUGADORES
2-6
MODOS DE JUEGO
2
CALIDAD DE CONEXIÓN
EXCELENTE
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL
8,0

MOTORSTORM

JUGADORES
2-12
MODOS DE JUEGO
2
CALIDAD DE CONEXIÓN
EXCELENTE
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL
9,1

EL PRIMER TÍTULO DE CONDUCCIÓN APARECIDO EN PS3 CONTINÚA SIENDO EL QUE MÁS POSIBILIDADES OFRECE ON-LINE... Y, ADEMÁS, EVOLUTION SIGUE ACTUALIZÁNDOLO

La naturaleza de un juego como ***MotorStorm*** lo convierte en un título perfecto para jugar On-line: varios tipos de terreno, siete tipos de vehículos *off-road*... ¡y cientos de choques!

La calidad de conexión resulta excelente, incluso participando en carreras para 12 jugadores simultáneos (el máximo permitido) y, aunque sólo permite dos tipos de juego, MotorStorm y Eliminación, la variedad de vehículos seleccionables y los desniveles del terreno en cada escenario ya le dan al título más variedad de lo imaginable. Esperar en el *lobby* a que termine una carrera para poder jugar es lo peor del modo On-line de ***MotorStorm***. Lo mejor es que **Sony** y **Evolution** continúan mejorándolo y lanzando actualizaciones a través de *PlayStation Store*.

La rivalidad entre los diferentes tipos de vehículos se acentúa jugando On-line.



BURNOUT PARADISE



Deja que te ganen en derrapes, en roces, en saltos... siempre puedes vengarte con un Takedown.

LA MEJOR ENTREGA DE BURNOUT, CREADA CON PS3 EN MENTE, TE PERMITIRÁ ENTRAR Y SALIR DEL MUNDO ON-LINE A VOLUNTAD Y CREAR TUS PROPIOS CLANES.



La saga de **Criterion** ha pasado de ser una original y, sobre todo, arriesgada apuesta a uno de los arcades de conducción más jugados por los aficionados. Con esta nueva entrega, le toca el turno al mundo On-line. ***Burnout Paradise*** incluye la posibilidad de entrar y salir de las opciones de juego a través de Internet sin ni tan siquiera volver al menú principal, directamente desde el juego. Podrás conectarte a cualquier sala de juego y competir por «cualquier tontería» (mayor derrape, mayor tiempo en el aire...) o, directamente, luchar contra otros siete pilotos por conseguir el más espectacular *Takedown*, que al fin y al cabo, es lo que importa en *Burnout*.

JUGADORES **2-8**
MODOS DE JUEGO **4**
CALIDAD DE CONEXIÓN **EXCELENTE**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **9,3**



RIDGE RACER 7

EL CLÁSICO ESTRENADO CON PS3 SIGUE DANDO JUEGO A LOS «INTERNAUTAS» AFICIONADOS A LA CONDUCCIÓN MÁS ARCADE.

Aunque su sistema de juego On-line resulta poco intuitivo en sus primeros compases (recordemos que ***RR7*** es el primer juego aparecido para **PS3**), hemos de confesar que, una vez sobre el asfalto, la experiencia On-line del título de **Namco** resulta impagable. Y es que no hay nada mejor que compartir una experiencia arcade tan pura como la del título de **Namco** con hasta 14 jugadores. Sus carreras por equipos son lo mejor de su modo de juego a través de internet.

JUGADORES **2-14**
MODOS DE JUEGO **2**
CALIDAD DE CONEXIÓN **BUENA**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **8,8**



NEED FOR SPEED PRO STREET

LA SAGA HA SEGUIDO EVOLUCIONANDO, AFECTANDO TAMBIÉN A SUS POSIBILIDADES MULTIJUGADOR ON-LINE.

Si bien las novedades en su modo para un jugador no han sido del agrado de los más acérrimos seguidores de la saga, te aseguramos que ***Need For Speed Pro Street*** ha ganado interesantes (y originales) opciones en lo que respecta a su apartado multijugador On-line. Este nuevo *NFS* te permitirá crear un «Día de las Carreras» en el que podrá entrar cualquiera, con tus modos preferidos y en tu escenario y circuito favoritos.

JUGADORES **2-8**
MODOS DE JUEGO **4**
CALIDAD DE CONEXIÓN **EXCELENTE**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **8,7**



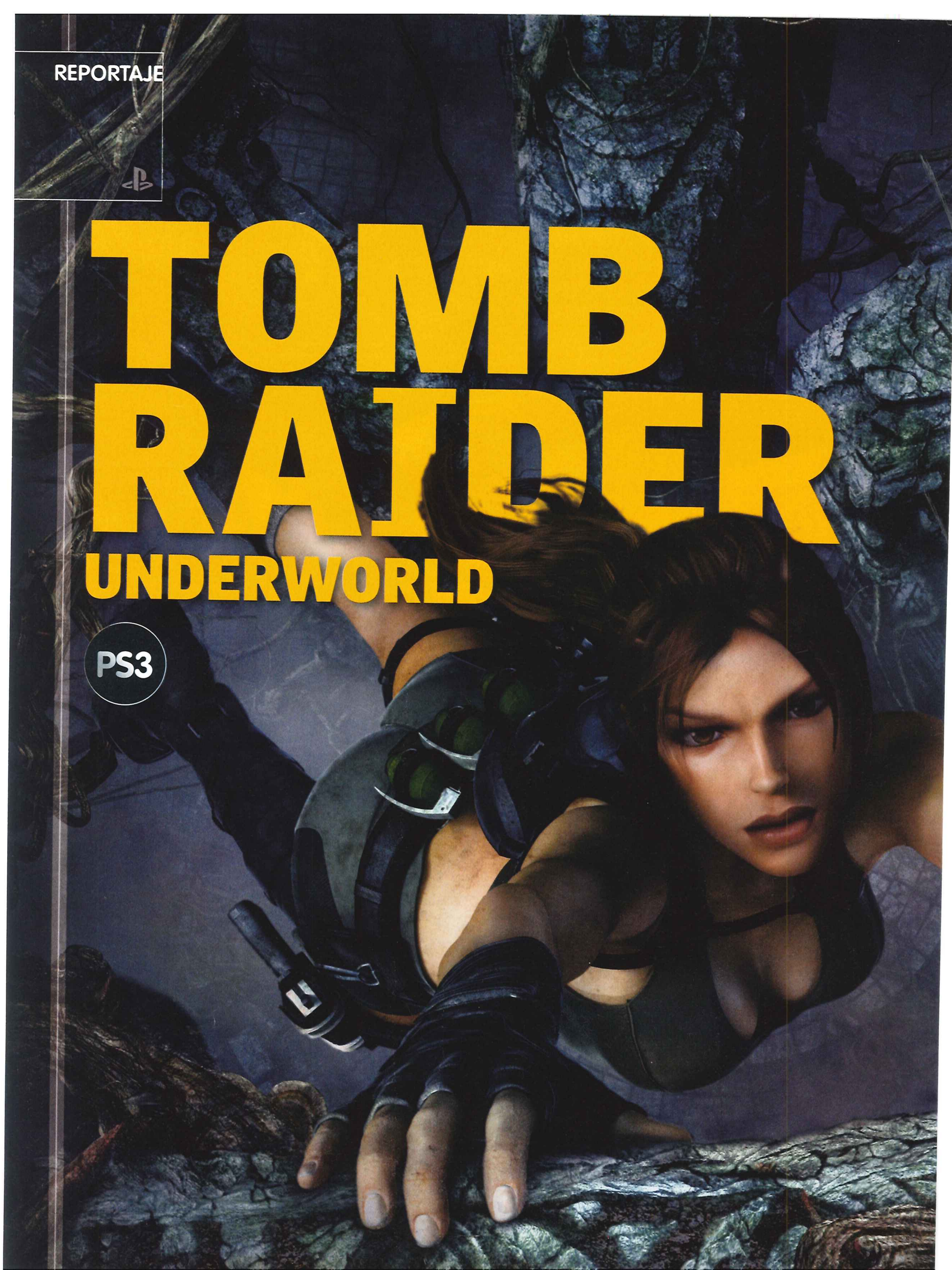
F1 CHAMPIONSHIP EDITION

EMULA A FERNANDO ALONSO Y ENFRÉNTATE A RIVALES DE TODO EL MUNDO EN EL MODO ON-LINE MÁS «LIBRE» IMAGINABLE.

Si bien el desarrollo de ***F1*** para un solo jugador es de lo más exigente que hemos jugado en un simulador de conducción, su modo On-line ofrece diversión y libertad para todo tipo de jugadores. En la red encontrarás partidas en las que un frenazo puede ser toda una falta de respeto y otras en las que si no embistes al primer monoplaza que te encuentres eres «el raro». En ambos casos, lo hemos pasado de vicio On-line con ***F1***.

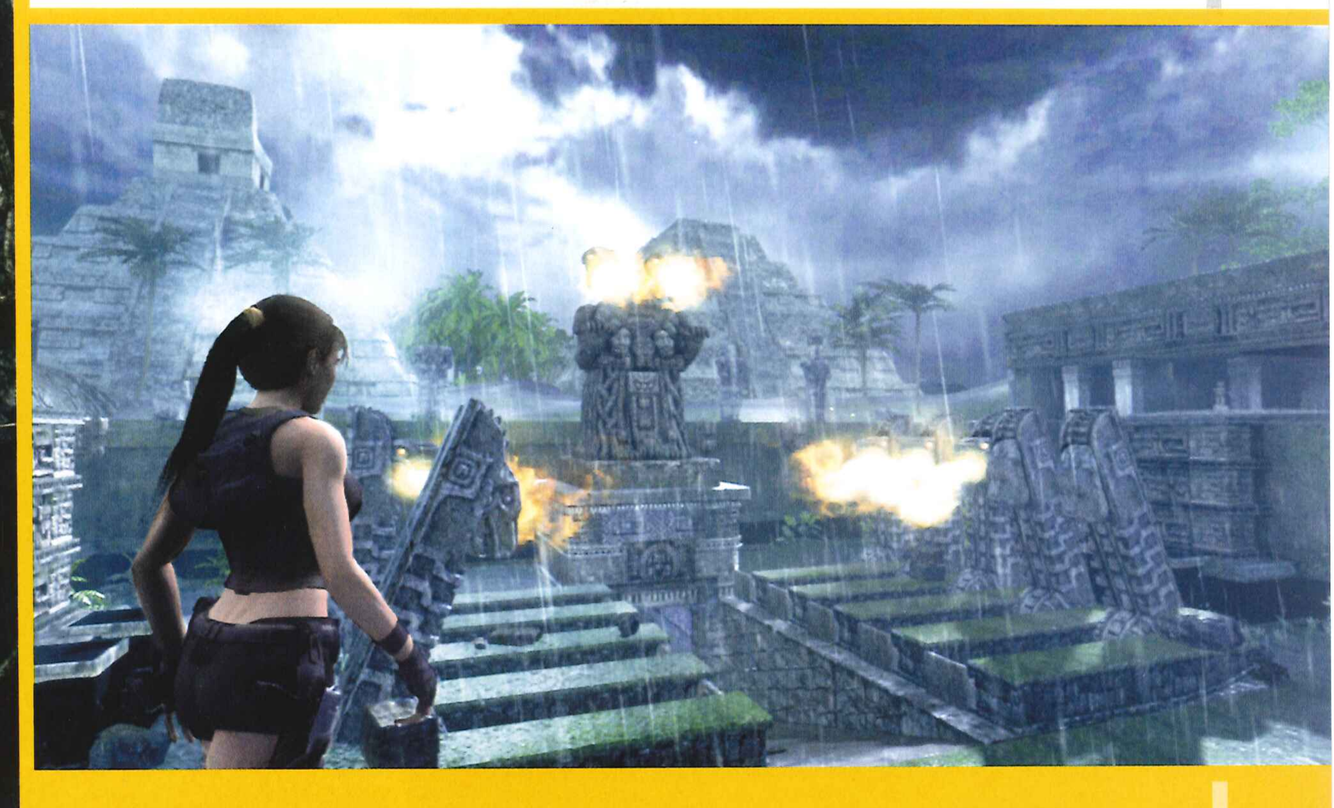
JUGADORES **2-11**
MODOS DE JUEGO **1**
CALIDAD DE CONEXIÓN **BUENA**
PUNTUACIÓN ON-LINE
TOTAL **8,7**


16+
www.pegi.info
BRAVIA SONY
Siente la alta definición de tus juegos en Blu-Ray con Sony Bravia
UNCHARTEDPS3.COM
La búsqueda de un tesoro perdido te conducirá a la muerte.
Una pista en el ataúd de Sir Francis Drake pone al cazafortunas Nathan Drake tras el rastro de la leyenda del tesoro El Dorado. Pero la expedición se ha convertido en una trampa mortal: atrapado en una misteriosa isla y capturado por mercenarios, Nathan debe luchar para sobrevivir. Desenterrar los terribles secretos de la isla puede enterrarle a él.
SÓLO PARA PLAYSTATION®3
NAUGHTY DOG
UNCHARTED
EL TESORO DE DRAKE
This is living
PLAYSTATION 3
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. (c) 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.



TOMB RAIDER
UNDERWORLD

PS3



TRAS RENACER DE SUS CENIZAS, CUAL AVE FÉNIX, CON TOMB RAIDER LEGEND Y REVIVIR SUS ORÍGENES CON ANNIVERSARY, LARA REGRESA PARA DEBUTAR EN LA NUEVA GENERACIÓN...

¿Una semana en Cancún, en un hotel de cinco estrellas con playa privada y con todos los gastos pagados? ¿Dónde hay que firmar? Y es que, el humilde redactor que escribe estas líneas fue invitado por **Eidos** a la presentación mundial para prensa de la nueva (la octava ya) entrega de la saga *Tomb Raider*, que tuvo lugar en tierras mejicanas. Por motivos que luego explicaré, no podía ser en otro sitio, ya que es en este bello país donde se encuentran las ruinas precolombinas mejor conservadas del mundo. Pues bien, periodistas de todo el mundo volamos desde Cancún hasta Mérida, donde pudimos contemplar la primera *beta* jugable del nuevo título. Se trataba sólo de un nivel, que se desarrolla en unas ruinas Mayas (ahora comprendes lo de la visita, ¿verdad?). Y lo cierto es que, pese a tratarse de una versión preliminar del juego (la fecha de lanzamiento se sitúa en el último cuarto del año), el debut de la popular arqueóloga en la nueva generación mostró tener muy buenas maneras.

Los responsables del juego allí presentes nos confirmaron que ***Tomb Raider Underworld*** lleva en proceso de creación más o menos año y medio, coincidiendo con el desarrollo de la entrega *Anniversary*. Toby Gard, creador del *Tomb Raider* original, esta vez se ha limitado a colaborar en el argumento y en las escenas cinemáticas. La máxima de los programadores en esta ocasión (que vuelven a ser los californianos de **Crystal Dynamics**) ha sido la de hacer un mundo totalmente real, en el que Lara pueda influir de la misma manera que este universo influye en ella. Entornos gigantescos, inhóspitos e impredecibles, en los que nadie antes se ha aventurado, y en los que subyace una amenaza constante. Aunque por ahora sólo hemos podido ver el nivel que transcurre en las ruinas Mayas, nos aseguraron que la variedad será una constante y que con la compañía de la aventurera visitaremos las localizaciones más inesperadas, tanto reales como surgidas de la mente de los programadores.

Descenso al Infierno

Sin duda, por el subtítulo que lleva el juego, te podrás hacer una idea de cuál será uno de estos escenarios ficticios. La *beta* jugable que fue mostrada durante la presentación enseñó cómo Lara, tras acabar con unos cuantos enemigos y resolver uno de los típicos *puzzles* de la franquicia, lograba desbloquear la entrada al «Inframundo». Y, aunque

El entorno influye en Lara y, a su vez, Lara influye sobre el entorno

Una animación más realista, fluida y orgánica que nunca para la nueva Lara





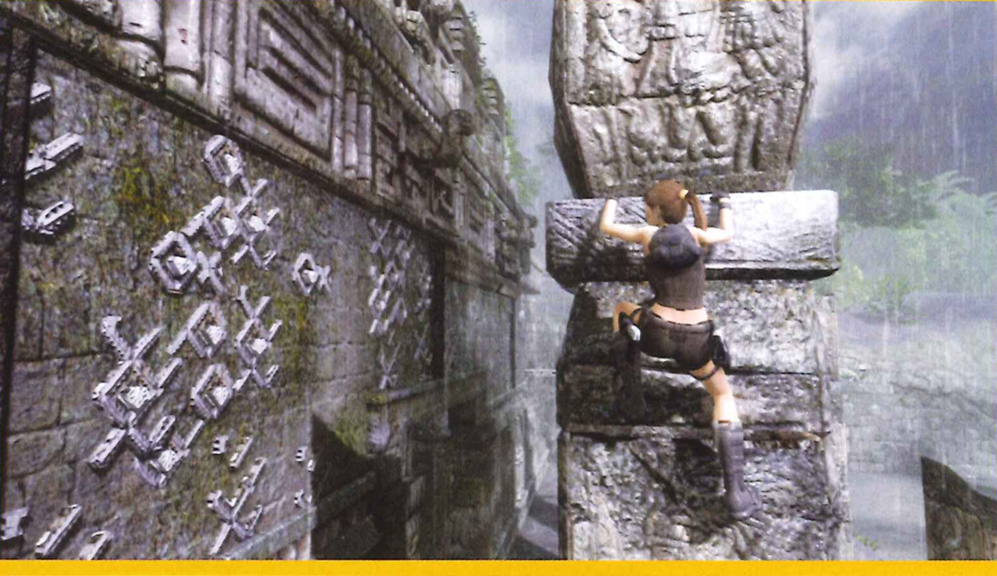
LA NUEVA LARA. Para su debut en la nueva generación, los diseñadores de Crystal Dynamics han creado un nuevo modelo de Lara Croft que conserva los rasgos que presentaba en las entregas Legend y Anniversary, aunque con el lógico aumento de detalle (y con algo menos de ropa, por cierto). Además, ahora sus carnosos labios están perfectamente sincronizados con sus palabras, y su bella cara es capaz de mostrar un sinfín de sentimientos según la situación a la que se enfrente.

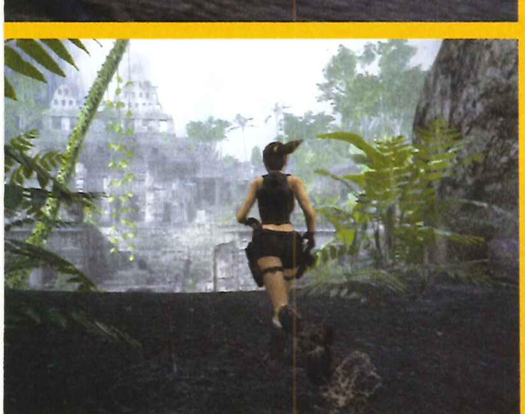
ahí acababa la cosa, estamos seguros de que estas visitas al peculiar Infierno del juego proporcionarán momentos nunca antes vividos en un *Tomb Raider*, tanto por los escenarios que el jugador podrá visitar como por los enemigos a los que tendrás que enfrentarte.

Pero volvamos a lo que sí sabemos. La primera impresión que nos proporcionó ***Underworld*** nada más arrancar fue la de encontrarnos ante un entorno mucho más vivo. Y esto se ha conseguido, en parte, gracias a la novedosa representación de los efectos climatológicos. El nivel que presenciamos estaba gobernado por una impresionante tormenta. El agua caía de manera muy realista, mojando a la protagonista y al resto de elementos del escenario, haciendo que las superficies cambiaran de aspecto al estar húmedas como lo harían en el mundo real. Incluso se formaban corrientes de agua que seguían el flujo natural, colándose entre las piedras y cayendo, como si se tratara de una cascada, por los orificios en el suelo. Pero no hay tormenta sin relámpagos... En ***Tomb Raider Underworld*** sirven para mostrar el nuevo sistema de iluminación dinámico del título, que cambia de forma radical la apariencia del escenario cuando está iluminado o en penumbras.

Ver a Lara húmeda al salir del medio líquido no es ninguna novedad en la saga, pero la manera en









la que está representada aquí, con gotas corriendo por su cara y cuerpo, y mojando su ropa, sí que es algo nunca visto. Además, si en estos momentos Lara se tira al suelo (al realizar algún salto o para acabar con los enemigos, por ejemplo) terminará totalmente cubierta de barro, aunque se irá limpiando a medida que permanezca bajo la lluvia o si se sumerge en el agua.

Casi de carne y hueso

Otros detalles que se conjugan para acentuar esta perfecta interacción entre Lara y el mundo que la rodea son, por ejemplo, las expresiones faciales de la protagonista. Según el momento en el que se halle (y no sólo durante las secuencias cinemáticas), Lara se podrá mostrar alegre, triste, enfadada, desconcertada... O la forma en la que se mueve la coleta y otros elementos del escenario a su paso (tal es el caso de los arbustos). Además, su cuerpo adoptará de manera sutil los colores principales del escenario para integrarse en él.

La animación de la señorita Croft siempre ha sido uno de los elementos más cuidados por los programadores, y en esta ocasión no es una excepción: más fluida, orgánica y realista que nunca. Además, hace gala de nuevos movimientos que no sólo sirven para hacer más espectacular el desarrollo, sino ▸

NUEVAS HABILIDADES. La arqueóloga más capaz del planeta cuenta con nuevos movimientos en esta nueva entrega. Durante los combates, por ejemplo, podrá apuntar a dos enemigos a la vez cuando haga uso de las pistolas gemelas. También podrá atacar al estar colgada de un saliente; o utilizar elementos del escenario, como palos, para colocarlos en otro sitio y emplearlos para avanzar. O, si lo prefiere, como arma de cuerpo a cuerpo contra los enemigos.









LOS PASOS DE LA CREACIÓN. Las imágenes de abajo muestran diferentes estadios del proceso que llevan a cabo los diseñadores y grafistas de la compañía para crear los escenarios en los que se desarrolla la acción. Los responsables del juego nos aseguraron que enviaron a fotógrafos profesionales a distintas partes del globo para el proceso de documentación. Investigaron la arquitectura, la flora y la fauna de los lugares más recónditos para conseguir el mayor realismo posible en la ambientación. Y tras ver el resultado en movimiento, hay que admitir que mereció la pena semejante despliegue de medios.

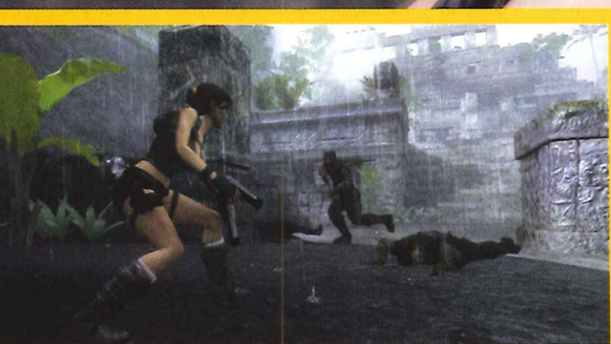
RUINAS MAYAS

TEMPLO EN LA SELVA

que también lo dotan de muchas más posibilidades. La escalada por superficies de todo tipo, por ejemplo, es ahora más libre, ya no vendrá tan definida por el juego, y Lara podrá evolucionar por paredes cóncavas o convexas. La captura de movimientos se muestra aquí en todo su esplendor, convirtiéndose en una herramienta imprescindible para conseguir estos resultados. Volteretas, saltos, muestras de equilibrio y, en fin, piruetas de todo tipo también se verán mucho más perfeccionadas.

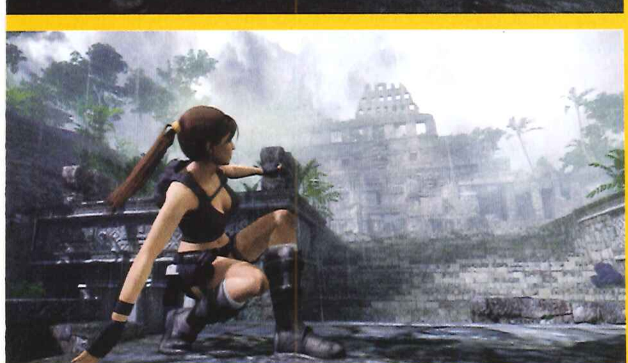
Más acción que nunca

Pero donde se ven las mayores novedades en lo que a movimientos se refiere es, sin duda, durante los combates. Los enfrentamientos contra los enemigos nunca han sido el fuerte de la saga (tampoco le hacía falta, con unos componentes de exploración y aventura tan bien creados), por lo que los desarrolladores se han empeñado en que durante estas secuencias lo pases lo mejor posible. Por ello, ahora Lara podrá emplear armas cuerpo a cuerpo que encontrará por el escenario, o usar las nuevas granadas adhesivas para «hacer la puñeta» a los rivales. También será capaz de disparar cuando esté colgada de un saliente o de apuntar a dos enemigos a la vez cuando utilice sus famosas pistolas gemelas. Un «picado en cisne» con disparo fue la última de las maniobras de combate que nos fueron mostradas. Con respecto a los enemigos, los que pudimos ver en la presentación se limitaron a depredadores naturales del entorno en el que se





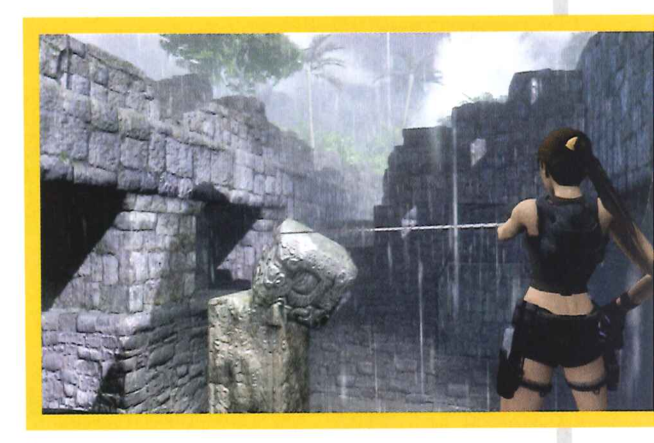
Lara se enfrentará a enemigos nunca antes vistos, surgidos de las profundidades de la Tierra y el Infierno





encontraba Lara y a algunos humanos con armas de fuego, aunque se ha prometido que en el juego final Croft se enfrentará a rivales nunca antes vistos. En cualquier caso, parecen ser bastante más agresivos y contarán con nuevas habilidades, como la posibilidad de escalar paredes al igual que hace la protagonista para perseguirla. Además, los cuerpos de los enemigos derrotados no se esfumarán como por arte de magia, sino que permanecerán donde han caído en aras de un mayor realismo.

Otras posibilidades ya confirmadas incluyen el empleo de vehículos, entre otros aspectos. En la *demo* se mostró la ya conocida motocicleta, que tendrá más usos que el simple medio de locomoción. Los QTE (*Quick Time Events*, secuencias cinemáticas en las que hay que pulsar una secuencia de botones en el orden correcto y dentro de un ajustado tiempo para que Lara supere un determinado obstáculo) también volverán a estar presentes, así como la banda sonora dinámica (a veces sinfónica, a veces compuesta por sonidos del propio entorno), pero que siempre servirá para enfatizar la experiencia de juego. Y aunque no contará con modalidades multijugador (esto es algo que no sorprenderá a nadie), sí que se integrará en *PlayStation Network* para ofrecer contenido descargable en un futuro, aunque aún no se ha anunciado nada oficialmente. ¿Nuevos atuendos para Lara? Apostamos que sí. Todavía quedan bastantes meses para que aterrice en nuestras **PlayStation 3**; hasta entonces, no le quites el ojo de encima...



El garfio. El ingenio magnético que porta Lara como gadget estrella, y que fue introducido por primera vez en Tomb Raider Legend, regresa con importantes novedades. Ahora Lara podrá emplearlo para rodear obstáculos, hacerlos caer o moverlos del sitio, además de para superar abismos al balancearse.

40 BLU-RAY ESENCIALES PARA INICIARSE EN LA ALTA DEFINICIÓN

TU PS3 ES LA LLAVE PARA DISFRUTAR DEL CINE CON LA MAYOR CALIDAD DE IMAGEN Y SONIDO. TE DAMOS 40 IDEAS PARA ELLO.

TRILOGÍA SPIDER-MAN

Nada mejor para inaugurar tu colección de películas en *Blu-ray* que el filme cuyo logo inspiró el de **PS3**. La trilogía del Hombre Araña garantiza horas de diversión gracias a sus espectaculares efectos especiales. Aunque ***Spider-Man 3*** también se vende por separado, este *pack* es la única forma de conseguir las dos anteriores entregas en *Blu-ray*. De esta forma, tendrás las tres películas por un precio realmente interesante: 60€. Las dos primeras aventuras de Spidey no ofrecen extras, pero la tercera cumple sobradamente: 10 documentales, comentarios de audio, tomas falsas, galería fotográfica y *videoclip*.

COMPAÑÍA: **SONY PICTURES H.E.**
PRECIO: **59,95 €**





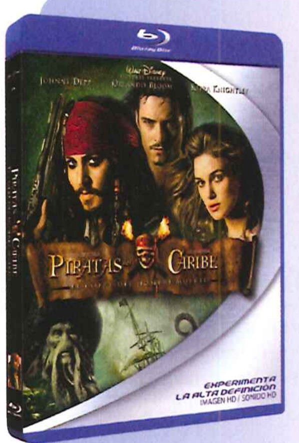
PIRATAS DEL CARIBE

LA MALDICIÓN...

La primera, y quizá la mejor, de las aventuras de Jack Sparrow. Dos BD con una insuperable calidad de imagen y sonido, y toneladas de extras. El mejor, el que analiza la atracción de *Disneyland* que inspiró la película.

COMPAÑÍA: **WALT DISNEY S.H.E.** PRECIO: **29,95 €**



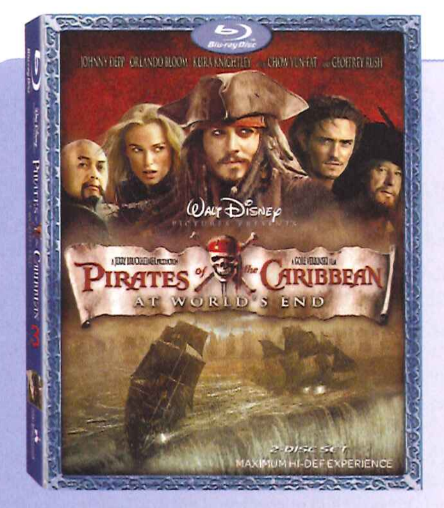


PIRATAS DEL CARIBE
EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO

La ILM ganó un nuevo Oscar al crear por ordenador a la escalofriante tripulación del Holandés Errante, el gran atractivo de este filme, que se acompaña de documentales, *Easter Eggs* y un divertido minijuego.

COMPAÑÍA: **WALT DISNEY S.H.E.**

PRECIO: **29,95 €**



PIRATAS DEL CARIBE
EN EL FIN DEL MUNDO

Chow Yun-Fat se unió al reparto de las anteriores entregas para cerrar la historia de Elizabeth y Will (Barbossa y Sparrow aún darán mucha guerra en taquilla). Rodada pensando ya en el formato *Blu-ray*, esta entrega explota el sistema a tope, incluyendo el *BD-Java*: los documentales están en HD e incorpora como exclusiva, además de los 8 documentales, un *tour* interactivo sobre la batalla en el *Maelstrom*.

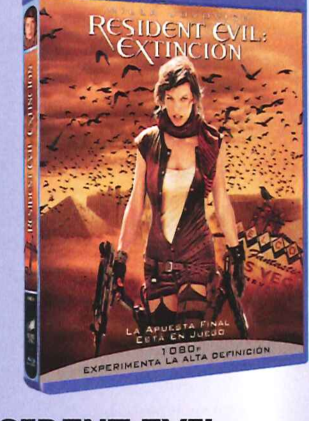
COMPAÑÍA: **WALT DISNEY S.H.E.** PRECIO: **29,95 €**



LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

Como su antecesora, la gran virtud de esta nueva película de *Los 4 Fantásticos* reside en huir del tenebrismo que atormenta al cine de superhéroes actual para recrear el espíritu *camp* del cómic original. Divertida e ingenua como el tebeo de los 60, nos presenta además a una de las mayores leyendas **Marvel**: Estela Plateada. Entre los extras encontrarás escenas eliminadas, 5 documentales y un trivial.

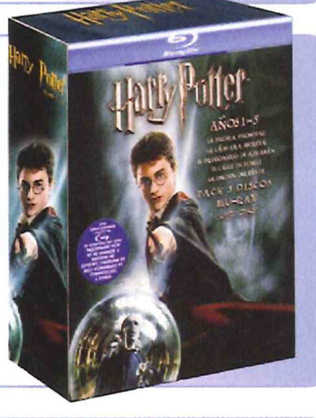
COMPAÑÍA: **20th CENTURY FOX H.E.** PRECIO: **29,95 €**



RESIDENT EVIL: EXTINCIÓN

En el próximo número analizaremos en mayor profundidad la edición *Blu-Ray* de esta tercera adaptación cinematográfica del *Survival Horror* de **Capcom**. De momento, os podemos confirmar que saldrá el 26 de febrero, y que incluirá comentarios de audio del director y escenas eliminadas.

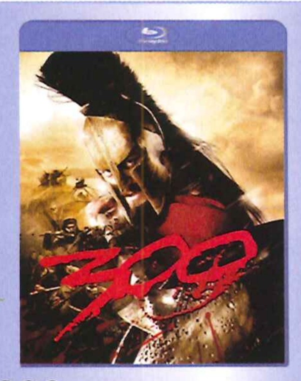
COMPAÑÍA: **SONY PICTURES H.E.** PRECIO: **24,95 €**



HARRY POTTER: AÑOS 1-5

Aunque a España no ha llegado finalmente el baúl de Harry Potter y sus 7 *Blu-Ray*, comercializado en EE.UU., este cofre colmará sobradamente las ansias de los *fans* del aprendiz de mago que decidan dar el salto a este formato. **Warner** recopila las 5 primeras películas de Potter (la 6ª llegará pronto a los cines) junto a un verdadero arsenal de escenas eliminadas de cada filme. Teniendo en cuenta que cada película cuesta 30 € por separado, el ahorro es considerable.

COMPAÑÍA: **WARNER HOME VIDEO** PRECIO: **110 €**



300

El salto a la Alta Definición le sienta estupendamente a la adaptación de la magistral novela gráfica de Frank Miller. Un auténtico peliculón (para estómagos fuertes, eso sí) que se completa con un material extra a su altura: metraje adicional, documentales y comentarios del director.

COMPAÑÍA: **WARNER H.V.** PRECIO: **29,95 €**



JUNGLA DE CRISTAL 1 Y 2

¿Que décir de la película que encumbró a Bruce Willis y de su secuela? Pues que siguen siendo dos pedazos de obras maestras, acompañadas en su paso al *Hi-Def* con toneladas de extras. Imprescindibles.

COMPAÑÍA: **20th CENTURY FOX H.E.**

PRECIO: **29,95 € CADA UNA**



STARSHIP TROOPERS

Incomprendida por unos, adorada por muchos más, esta maravilla de Paul Verhoeven deslumbra por su calidad de imagen en *Blu-ray*.

COMPAÑÍA: **WALT DISNEY S.H.E.**

PRECIO: **29,95 €**



BLADE RUNNER: MONTAJE FINAL

Un hito de la ciencia-ficción, todo un clásico remasterizado con la mayor calidad de imagen y sonido. Dotado de nuevas escenas y FX mejorados bajo la supervisión de Ridley Scott. El 2º *Blu-ray* incluye el magnífico *Making Of Días Peligrosos*.

COMPAÑÍA: **WARNER H.E.** PRECIO: **29,95 €**



FINAL FANTASY LA FUERZA INTERIOR

Mientras seguimos esperando la comercialización en España del *Blu-ray* de *FFVII: Advent Children*, nada mejor que ir haciendo boca con este impresionante largometraje, que pecó incluso de ser demasiado ambicioso para su época. **Square Pictures** recreó, con calidad fotorrealista, personajes humanos mediante la animación por ordenador en 2001, adelantándose tres años a Robert Zemeckis y su *Polar Express*. La edición *Blu-ray* incorpora comentarios de audio y nada menos que ¡45 documentales! Eso sí, no hemos podido encontrar el célebre baile de *Thriller* que aparecía como *Easter Egg* en la edición DVD.

COMPAÑÍA: **SONY PICTURES H.E.** PRECIO: **24,95 €**



TEKKONKINKREET

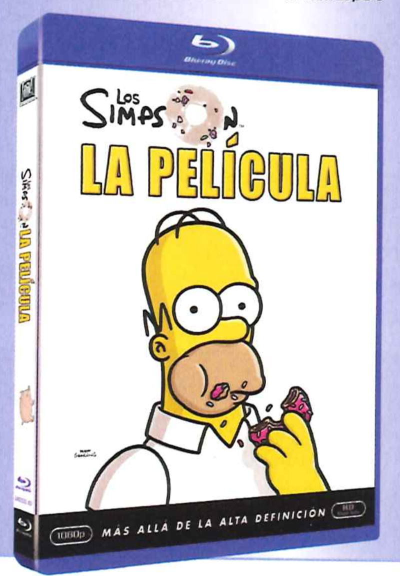
De momento, no hay mucho *anime* disponible para BD en España, pero el existente es un auténtico *delicatessen*. Un buen ejemplo es ***Tekkonkinkreet***. Un título tan difícil de pronunciar como de olvidar. La edición BD incluye comentarios de audio y *Making Of*.

COMPAÑÍA: **SONY PICTURES H.E.** PRECIO: **24,95 €**

LOS SIMPSON LA PELÍCULA

Al fin, la familia más famosa de la tele dio el salto a la gran pantalla en 2006, en un largo que dinamitó las taquillas de todo el mundo. Aunque se echó en falta algo más de mala leche en la trama, tiene diez minutos iniciales que superan en risas a las cinco últimas temporadas de la serie. La edición BD incorpora los mismos extras que el DVD: comentarios de audio, escenas eliminadas y tráilers. ¿Estarán preparando una edición especial?

COMPAÑÍA: **20th CENTURY FOX H.E.** PRECIO: **29,95 €**





LA NOVIA CADÁVER DE TIM BARTON

Tim Burton recuperó el espíritu de *Pesadilla Antes De Navidad* (¿para cuándo su edición en Blu-ray?) con un nuevo largometraje de animación *stop-motion*, con música de Danny Elfman. Un consejo: elige el audio en inglés y disfrutarás de los números musicales con las voces de Johnny Depp, Helena Bonhan Carter y el propio Elfman, que interpreta al esqueleto Bonejangles. Entre los extras, siete documentales, en los que se puede ver y escuchar al español Carlos Granjel, responsable del diseño de personajes junto a Burton.

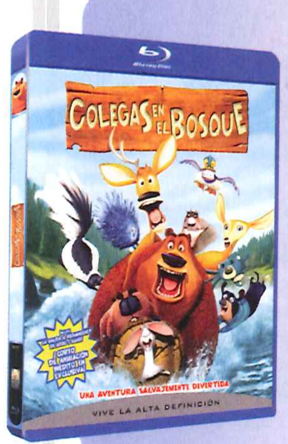
COMPAÑÍA: **WALT DISNEY S.H.E.** PRECIO: **29,95 €**



LO MEJOR DE PIXAR VOL.1

Walt Disney Studios ya lo ha hecho oficial: el 5 de marzo comenzará a lanzar las películas de **Pixar** en formato *Blu-ray*, empezando por las dos últimas: *Ratatouille* y *Cars*. Y nada mejor que ir abriendo boca con los cortos que cimentaron su leyenda: 13 pequeñas maravillas infográficas, que van desde la emblemática *Luxo Jr.* (1986) a la reciente *Abducido* (2007). Viéndolas, no es de extrañar que **Pixar** sea un habitual en la categoría de mejor corto de animación de los Oscar, año tras año. El BD incluye comentarios de audio en cada corto, un documental y unos cuantos *Easter Eggs*.

COMPAÑÍA: **WALT DISNEY S.H.E.** PRECIO: **29,95 €**



COLEGAS EN EL BOSQUE

No es casualidad que esta película de animación sea habitual en los muebles de demostración de *Blu-ray*: es la viva prueba del poderío visual del BD y sus 1080p de resolución. Incluye, además, un minijuego de *pinball*, escenas eliminadas, escenas multiángulo y comentarios de audio.

COMPAÑÍA: **SONY PICTURES H.E.**
PRECIO: **24,95 €**

DESCUBRIENDO A LOS ROBINSONS

Al margen de las producciones **Pixar**, **Disney** también factura sus propios largos de animación por ordenador. Por fortuna, éste es mucho mejor que *Chicken Little* y cuenta con un interesante repertorio de extras: dos juegos, escenas eliminadas, documentales... ¡y un *videoclip* de Raphael!.

COMPAÑÍA: **DISNEY S.H.E.**
PRECIO: **29,95 €**



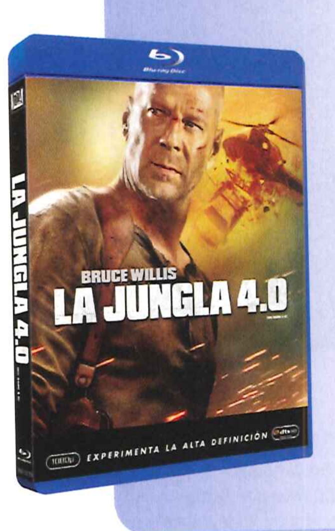
PAPRIKA
DETECTIVE DE LOS SUEÑOS

La última película del genial Satoshi Kon (*Paranoia Agent, Perfect Blue*) aprovecha al máximo la calidad de imagen del BD para asombrar al espectador con una trama repleta de imágenes oníricas e impactantes. Es lo que tiene surcar los sueños de otras personas... Incluye comentarios de audio, documentales y entrevistas.

COMPAÑÍA: **SONY PICTURES H.E.**
PRECIO: **24,95 €**







LA JUNGLA 4.0

Los años no parecen pesar para Bruce Willis y su personaje favorito, John McClane. La cuarta entrega no desmerece en absoluto a las dos primeras. Está repleta de acción, violencia y tacos. Y eso nos encanta. La edición BD añade a todo esto comentarios de audio, escenas eliminadas y extendidas, siete documentales y tomas falsas.

COMPAÑÍA: **20th CENTURY FOX H.E.**

PRECIO: **29,95 €**



ENCUENTROS EN LA TERCERA FASE

Sony Pictures reúne los tres montajes de la célebre película de OVNIs de Spielberg en un solo *Blu-Ray* de doble capa (50 GB), utilizando la tecnología *Seamless Branching* para añadir un metraje u otro sin que el espectador llegue a notar el salto de pista. El abultado apartado de extras, recopilados en un segundo BD, incluye escenas eliminadas, comparativas entre el *storyboard* y la película final, galería fotográfica y diversos documentales que van desde el usual *Making Of* a un reportaje centrado en el 30 aniversario de la película.

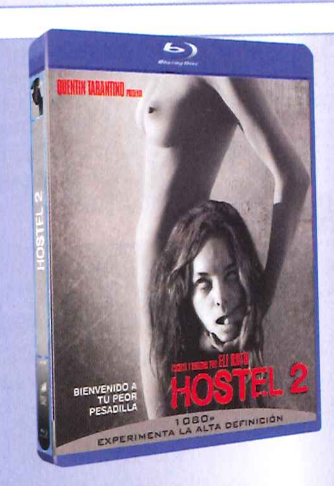
COMPAÑÍA: **SONY PICTURES H.E.** PRECIO: **24,95€**



2001 UNA ODISEA DEL ESPACIO

Lo mejor de la filmografía del maestro Stanley Kubrick debuta en BD en ediciones remasterizadas, que no deberían faltar en la estantería de un cinéfilo. Difícil elegir entre joyas de la talla de *La Naranja Mecánica* o *El Resplandor*, pero hemos querido destacar la visionaria ***2001: Una Odisea del Espacio***, no sólo por la calidad de sus extras (seis documentales, entrevista de audio a Kubrick...), sino porque el salto a BD sirve para apreciar aún más los fantásticos FX diseñados por Douglas Trumbull y el propio Kubrick.

COMPAÑÍA: **WARNER H.V.** PRECIO: **29,95 €**



HOSTEL 2

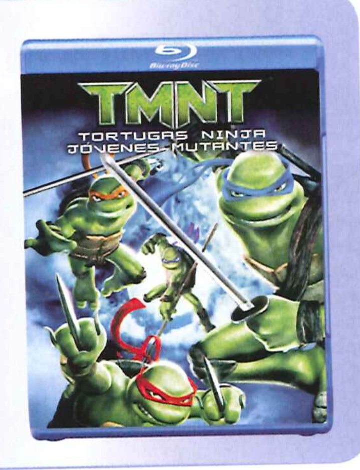
Hemoglobina a borbotones, y en Alta Definición, en la secuela de la impactante *Hostel*. Eli Roth pone los pelos de punta al mostrar las torturas de las víctimas y el modo de operar de la «compañía» que gestiona sus secuestros. Escenas eliminadas, documentales y comentarios de audio.

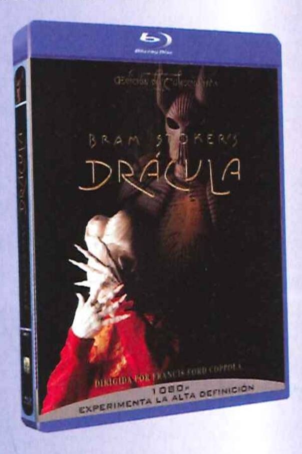
COMPAÑÍA: **SONY PICTURES H.E.** PRECIO: **24,95 €**

T.M.N.T. TORTUGAS NINJA JÓVENES MUTANTES

Aunque tenemos mucho cariño a las películas de imagen real de las *Tortugas Ninja* de principios de los 90 (gracias, sobre todo, a la aportación de Jim Henson), hay que reconocer que el salto a la animación por ordenador ha sentado genial a Leonardo y sus hermanos quelonios. Dotada de una ambientación mucho más oscura, y acorde al cómic original de Eastman y Laird, la película va acompañada (en la edición BD) de un comienzo y final alternativos, una escena adicional, escenas extendidas y documentales.

COMPAÑÍA: **WARNER HOME VIDEO** PRECIO: **29,95 €**





DRACULA, DE B. STOKER

Coppola recrea una de las figuras capitales del cine de terror, apoyándose en efectos de cámara tan sencillos como efectivos. Fantástico apartado de extras: comentarios de audio, 4 documentales, escenas eliminadas y presentación de Coppola.

COMPAÑÍA: **SONY PICTURES H.E.** PRECIO: **24,95 €**

SR. Y SRA. SMITH

Se hizo famosa por unir, dentro y fuera de la pantalla, a Pitt y Jolie, pero esta película es mucho más: es acción y comedia a un nivel que roza lo delirante. Un filme a reivindicar. Escenas eliminadas y *Making Of* entre los extras.

COMPAÑÍA: **20th Century Fox H.E.**

PRECIO: **29,95 €**

INDEPENDENCE DAY

La invasión alienígena ideada por Roland Emmerich gana en calidad de imagen con el salto a BD, además de muchos extras: comentarios de audio, trailers y tomas falsas.

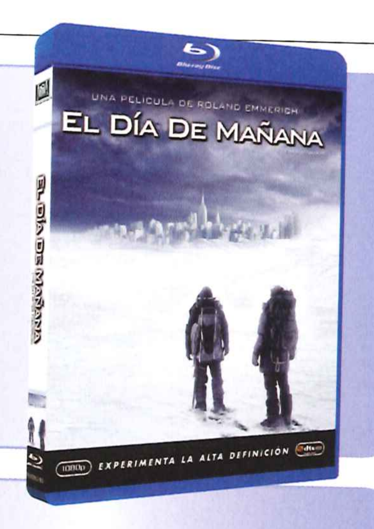
COMPAÑÍA: **20th Century Fox H.E.** PRECIO: **29,95 €**

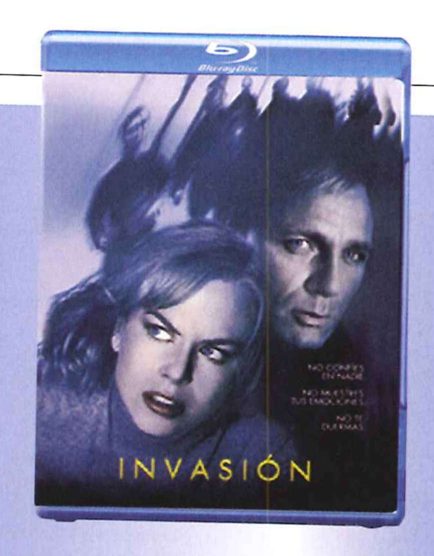


EL DÍA DE MAÑANA

En su día la tildaron de excesivamente catastrofista, pero viendo los desbarajustes climáticos actuales (tormentas de nieve en Irán, etc.), la apocalíptica visión de Roland Emmerich sobre el calentamiento global ya no parece tan delirante. El propio Roland nos lo cuenta en su comentario de audio. Además, encontrarás escenas eliminadas, tráilers y un juego.

COMPAÑÍA: **20th CENTURY FOX H.E.** PRECIO: **29,95 €**







EL HOMBRE SIN SOMBRA

Los *fans* de la ciencia-ficción echamos de menos a Paul Verhoeven. El holandés, tras filmar clásicos de la talla de *Desafío Total* y *Robocop*, se despidió del género *Sci-Fi* actualizando un mito clásico, el Hombre Invisible, que tenía en los efectos especiales su principal atractivo. Estos han envejecido considerablemente, pero seguimos maravillados ante la infinita maldad de Kevin Bacon, el hombre invisible más canalla de todos los tiempos. En el BD encontrarás un *Making Of* (dividido en 15 partes) y una comparativa de los FX a través de tres escenas.

COMPAÑÍA: **SONY PICTURES H.E.** PRECIO: **24,95 €**

INVASIÓN

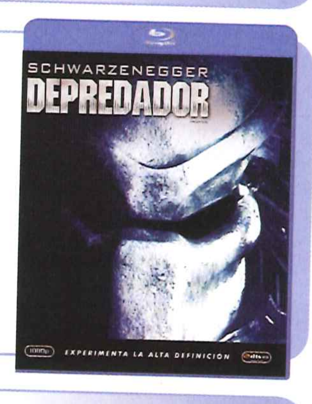
Nicole Kidman y Daniel Craig protagonizan el tercer *remake* del célebre libro (*La Invasión De Los Ladrones De Cuerpos*) de Jack Finney, todo un clásico *Sci-Fi*. Aunque en taquilla no tuvo el impacto esperado, el *Blu-ray* te permitirá evaluar si esta película merecía mejor suerte. Entre los extras, en Alta Definición, podrás encontrar tres reportajes y un documental.

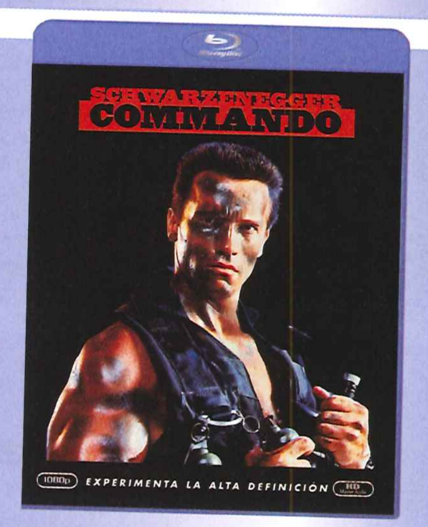
COMPAÑÍA: **WARNER HOME VIDEO** PRECIO: **29,95 €**

DEPREDADOR

Lo que en un principio parecía un mero vehículo más para la estrella de acción, Arnold Schwarzenegger, se convertía (tras 30 minutos de metraje) en una de las mayores joyas *Sci-Fi* de las últimas décadas. Un alienígena (el cazador) y un humano (la presa) enfrentados en un duelo final que no ha podido ser superado en ninguna de las posteriores ediciones de *Predator* (ya sea en solitario o enfrentado a los *aliens*). Una pena que no ofrezca más extras que unos simples tráilers.

COMPAÑÍA: **20th CENTURY FOX H.E.** PRECIO: **29,95€**





CARA A CARA

La más pirotécnica y delirante película que ha filmado John Woo en Hollywood (con permiso de *Blanco Humano*). Travolta (héroe) y Cage (villano pasado de tuerca) intercambian sus caras y confunden al alucinado espectador en un maratón de explosiones y tiroteos a dos manos. Los críticos la detestan, a nosotros nos encanta. Y más lo habría hecho esta edición *Blu-ray* si se hubiese acompañado de algún material extra más allá del típico «Detrás de las Cámaras» y tráiler de cine.

COMPAÑÍA: **WALT DISNEY S.H.E.** PRECIO: **29,95 €**

COMMANDO

No podíamos evitarlo. Teníamos que acabar el reportaje con la película más violenta, a la par que cómica, de los 80. Arnie, en pleno apogeo físico, enfrentado a un ejército bananero y un villano que parece Freddy Mercury pasado de anabolizantes. Insuperable. Una pena que no incluya los extras de la edición definitiva en DVD... sólo unos tráilers.

COMPAÑÍA: **20th CENTURY FOX H.E.** PRECIO: **29,95 €**

PACK PS3 + 40 BLU-RAY
O CÓMO EMPEZAR EN LA HI-DEF A LO GRANDE

Sony ha comercializado un *pack* con el que iniciarse, de la manera más rotunda, en el universo de la alta definición. Por 995 € podrás llevarte a casa una **PlayStation 3** acompañada de 40 títulos *Blu-Ray* que abarcan todos los géneros. Desde el Terror (*Hostel 1* y *2*, *Drácula de Bram Stoker*, *El Exorcismo de Emily Rose*) a la Acción (*300*, *Casino Royale*, *Hellboy*, *Spider-Man 3*, *Piratas Del Caribe 3*) o la Comedia (*Pasado De Vueltas*, *Hitch*). Parece un desembolso enorme, pero teniendo en cuenta que cada BD tiene un precio aproximado de 30 €, el ahorro final es considerable. Eso sí, el *pack* es exclusivo de El Corte Inglés.



Los MEJORES JUEGOS *de* 2007



Un año más, queremos premiar a los mejores juegos de la pasada temporada para los tres sistemas PlayStation.

Como en ediciones anteriores, Playstation Revista Oficial deja en tus manos la elección de los mejores títulos del año, por consola y género. Ahora es el momento de rendir tributo a esos títulos que te han proporcionado infinitas horas de diversión durante todo 2007.

¡Vota a tus juegos favoritos enviando un SMS al 5575 antes del 10 de marzo y podrás ganar uno de los fabulosos packs que sorteamos!

¡Vota! Y GANA *fabulosos* PREMIOS

UNA PS3 + JUEGO

UNA PS2 + JUEGO

UNA PSP + JUEGO

...Y UN PACK DE 10 JUEGOS

CÓMO CONCURSAR

Para ayudarnos a elegir los mejores juegos de 2007 tan sólo tienes que seguir estos pasos. **Envía un SMS al 5575** poniendo la palabra mejoresps espacio + tu selección de juegos (letra de categoría y número del juego sin espacios) tal y como se indica en el siguiente ejemplo:
mejoresps A1B2C3D4E5F6G7H8I9J1K7L2



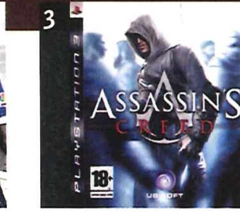
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 10-3-2008.

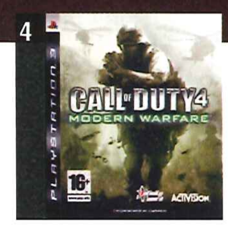
A

MEJOR JUEGO DE PS3

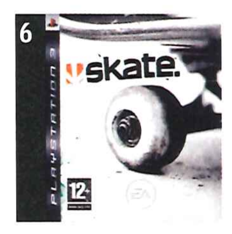
1 

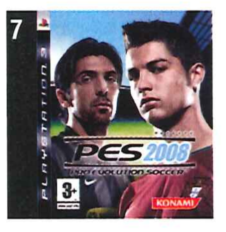
2 

3 

4 

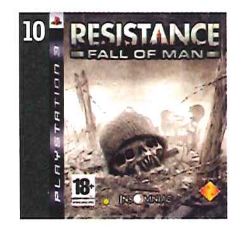
5 

6 

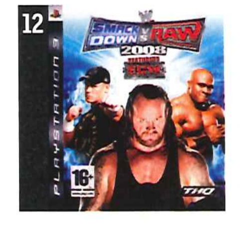
7 

8 

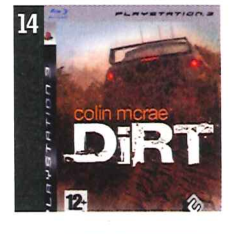
9 

10 

11 

12 

13 

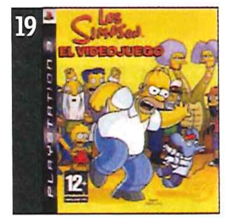
14 

15 

16 

17 

18 

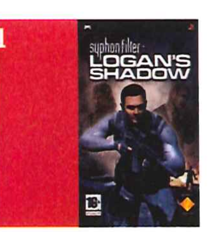
19 

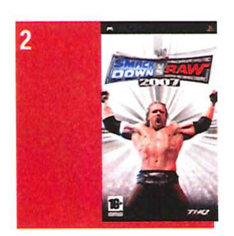
20 

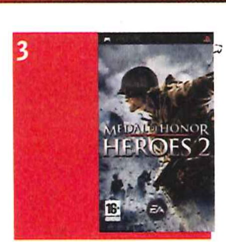


MEJOR JUEGO DE PSP

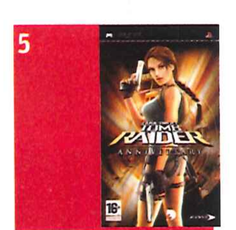


1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

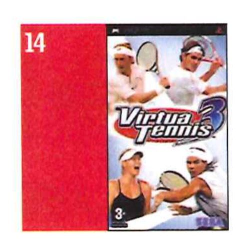
9 

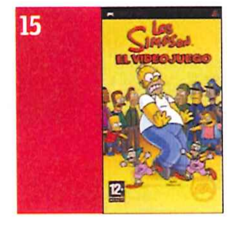
10 

11 

12 

13 

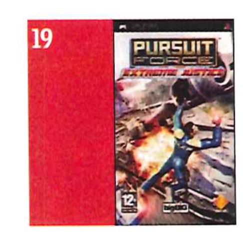
14 

15 

16 

17 

18 

19 

20 



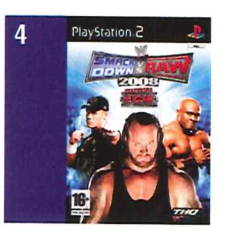


MEJOR JUEGO DE PS2

1

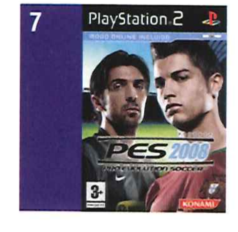

2


3


4


5

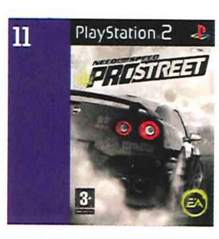

6


7


8

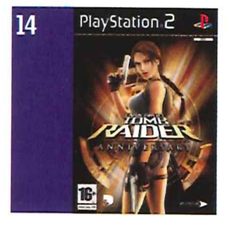

9


10


11


12


13

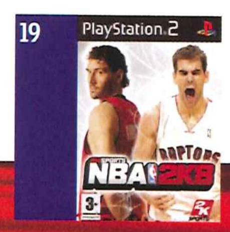

14


15


16


17


18


19


20

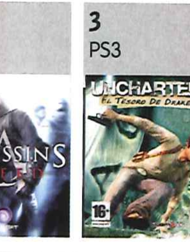

MEJOR JUEGO DE **AVENTURA / ACCIÓN**

D

1 PS2



2 PS3



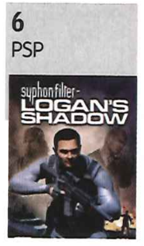
3 PS3



4 PS3



5 PSP



6 PSP



7 PS3



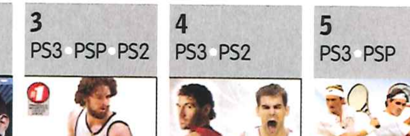
8 PS3

9 PSP



10 PS2





MEJOR JUEGO **DEPORTIVO**

E

1 PS3 · PSP · PS2

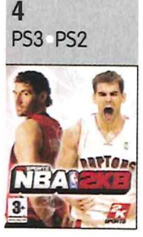
2 PS3 · PS2



3 PS3 · PSP · PS2



4 PS3 · PS2



5 PS3 · PSP





MEJOR JUEGO DE **CONDUCCIÓN**

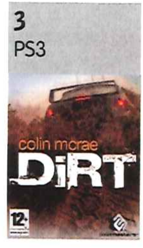
1 PS3 · PS2



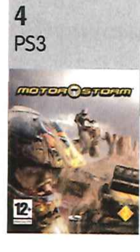
2 PSP



3 PS3



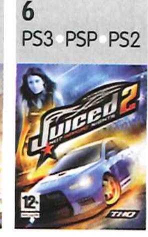
4 PS3



5 PS3 · PS2



6 PS3 · PSP · PS2



7 PS3 · PSP



8 PS3



9 PS3



10 PS2



MEJOR JUEGO DE **LUCHA**

G

1	2	3	4	5
PS2	PS3 PSP PS2	PS2	PSP	PS3



MEJOR JUEGO **SHOOTER**

H

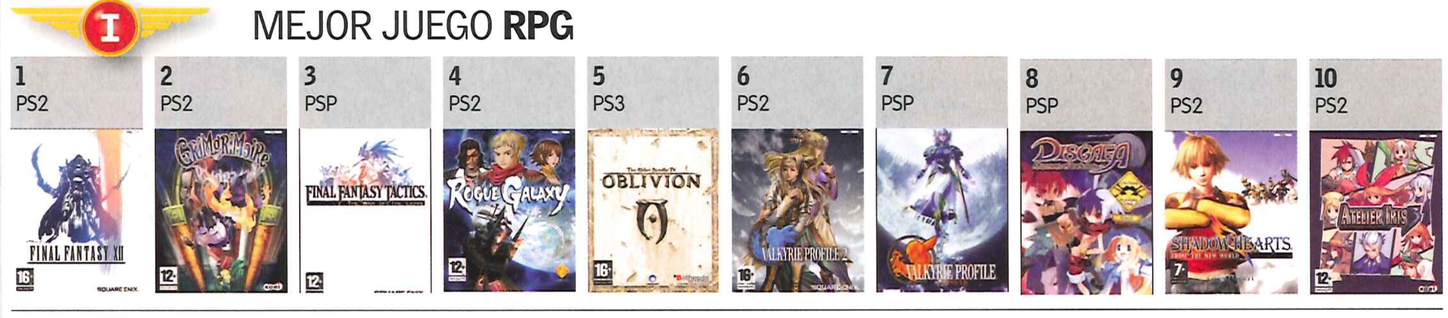
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PS3	PS3	PS3	PS3	PS3 PSP	PS3 PSP	PS3	PS3	PS3	PSP



MEJOR JUEGO **RPG**

I

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PS2	PS2	PSP	PS2	PS3	PS2	PSP	PSP	PS2	PS2



MEJOR JUEGO **PARTY GAME**

J

1	2	3	4	5
PS2	PS2	PS3 PS2	PS2	PS3



MEJOR JUEGO **ON-LINE**

K

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PS3	PS3 PSP PS2	PS3 PS2	PS3	PS3	PS3	PS3	PS3	PS3	PS3



MEJOR **JUEGO DESCARGABLE DE PLAYSTATION STORE**

L

1 CALLING ALL CARS

2 WARHAWK

3 FLOW

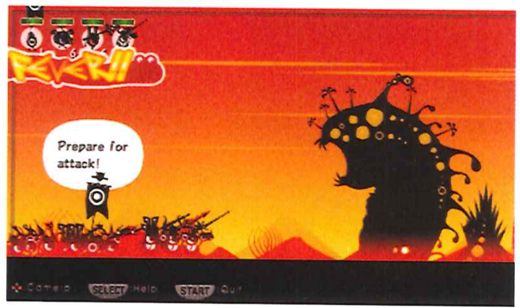
4 GRAN TURISMO HD CONCEPT

5 TEKKEN D.R. ON-LINE









ATENTOS: ¡«PATA» «PON»! Por medio de los botones de la PSP puedes dar órdenes a tus guerreros tocando los tambores.

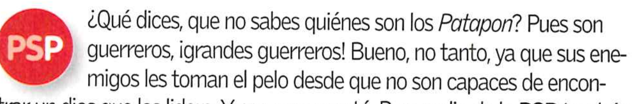


JEFAZOS DE DISEÑO. Los encargados del fabuloso aspecto visual del juego son los grafistas del estudio francés Rolitoland, en colaboración con Pyramid.

PATAPON

La guerra en PSP es a base de ritmo, tambores y diseños de estilo näif

COMPAÑÍA **SONY C.E.** DESARROLLADOR **PYRAMID** GÉNERO **ACCIÓN** FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **20 DE DICIEMBRE DE 2007**



PSP ¿Qué dices, que no sabes quiénes son los *Patapon*? Pues son guerreros, ¡grandes guerreros! Bueno, no tanto, ya que sus enemigos les toman el pelo desde que no son capaces de encontrar un dios que los lidere. Y ese vas a ser tú. Por medio de la **PSP** tendrás que marcar el ritmo de los tambores de guerra para devolver la gloria y el honor a esta peculiar tribu.

Para eliminar a los *Zigaton*, los acérrimos enemigos de los *Patapon*, deberás usar un sencillo sistema de órdenes como Avanzar o Atacar, así como tus poderes de dios para controlar el clima. Para activar estas órdenes debes teclear una secuencia de cuatro o cinco botones, al ritmo que marcan los tambores.

De ese modo, cada botón es un golpe distinto de tambor: Cuadrado es «Pata», Círculo es «Pon», Triángulo es «Chaka» y X es «Don». Parece divertido, suena divertido y es divertido: el ritmo y la retentiva se combinan para dar lugar a una aventura alucinante. ***Patapon*** entra por los ojos gracias a su apabullante estilo visual, pero también es pegadizo a la vez que todo un reto para los reflejos. Los jugadores japoneses disfrutan del seguidor no oficial de *Locoroco* desde finales de año, mientras que ***Patapon*** no llegará a Europa hasta el próximo mes.



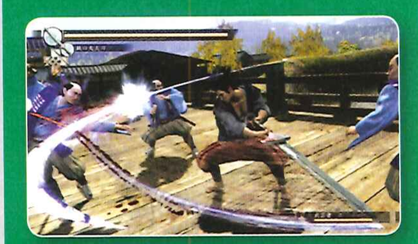
Metal Gear Solid 4: sólo para PS3

En la reciente feria CES en Las Vegas, Kojima Productions ofreció una nueva demostración del anticipadísimo Guns Of The Patriots junto al nuevo DualShock 3, así como un claro anuncio: «juego EXCLUSIVO para PS3 y el mando DualShock 3».



Demo de Yakuza 3

Los jugadores nipones pueden disfrutar desde principios de año de la demo del esperado Yakuza 3 de Sega, en exclusiva en Playstation Network. En ella se puede probar un poco de esta aventura, con combates a espada en el Japón feudal y «servicios especiales» de geishas.



Street Fighter 4 para PS3... y PS2

Yoshinori Ono, responsable en Capcom de la nueva entrega de la saga más emblemática de lucha, quiere que Street Fighter 4 llegue también a PS2. Su equipo trabaja a tope para que el modo On-line del juego sea una revolución.



Final Fantasy XIII: Top Secret

En la última edición de la Jump Festa de Square Enix, la compañía presentó a puerta cerrada nuevos tráilers de Final Fantasy XIII y Final Fantasy XIII – Versus, ambos para PS3. Se rumorea una posible demostración jugable para primavera... exclusiva para Japón, por supuesto.





METAL GEAR ONLINE: UN REGALO DE LUJO

La nueva aventura de Snake traerá un anticipo de su estreno On-line en PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

PS3 **Konami** ha confirmado que ***Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots*** incluirá, como juego adicional, *Metal Gear Online*. Se trata de un *pack* inicial para aprender los fundamentos de este título. El *Starter Pack* incluido en ***MGS4*** será así un anticipo del juego completo, que se pondrá a la venta poco después.

Con este *pack* vendrán mapas y diversos modos de juego, en los que doce personajes pueden formar equipos y disponer de un arsenal tanto de ataque como táctico para acabar con el rival. Y todo bajo el apabullante despliegue visual visto en ***MGS4***, con personajes de la saga, pero también con creaciones exclusivas, al estilo de lo presentado en el sistema de reclutamiento y especialidades de la entrega para **PSP**, *MGS Portable Ops*. Como si no hubiera ya suficientes razones para esperar impacientes ***Guns of the Patriots***...





COMPAÑÍA **KONAMI**
DESARROLLADOR **KOJIMA PRODUCTIONS** | GÉNERO **ACCIÓN TÁCTICA**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **PRIMER TRIMESTRE DE 2008**

SOUL CALIBUR IV:

¿El juego de lucha definitivo?

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA





LA LUCHA COMO ESPECTÁCULO. Al increíble acabado gráfico del juego se suma la sorpresa de la incorporación de Darh Vader.

PS3 Como ocurriera con la segunda entrega de la saga, **Namco** ha vuelto a incluir personajes ocultos en *Soul Calibur*. Pero la sorpresa ha sido mayúscula al descubrir quién será el invitado en **PS3**: nada menos que el mismísimo Lord Oscuro del ***Sith***, Darth Vader. No hay trampa ni cartón: los diseños de los luchadores son tan increíbles y detallados en movimiento como en estas pantallas. Y para que luzca como debe, el juego soportará modo 1080p y se moverá a 60 fps. estables. Todo un lujo para admirar las animaciones de los personajes, realizadas con captura de movimientos. Por favor, ¡qué llegue ya!

COMPAÑÍA **NAMCO**
DESARROLLADOR **PROJECT SOUL** | GÉNERO **LUCHA**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **2008**





Personajes de todas las entregas de la saga se enfrentan en este título para PSP.

FINAL FANTASY DISSIDIA

Se confirma el reparto de personajes

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



Como saben miles de aficionados a las ilustraciones Yaoi más apócrifas, en la saga *Final Fantasy* Cloud no es nadie sin Sephiroth, y viceversa. De modo que ambos tienen confirmada su aparición en ***Final Fantasy Dissidia***, el juego de combates para **PSP** que reúne a lo más granado de la franquicia para que libren peleas al estilo de *Power Stone* o el clásico *Ergheiz*.

Por ahora han confirmado que estarán en el juego El Caballero de la Luz y Garland (*FFI*), Firion y el Emperor Palamecia (*FFII*), los citados Cloud y Sephiroth (*FFVII*), Squall y Ultima (*FFVIII*), Zidane y Kuja (*FFIX*) y Tidus (*FFX*). Un *casting* de lo más jugoso al que aún han de unirse varias sorpresas... pero que no jugaremos hasta dentro de varios meses.

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
GÉNERO **LUCHA**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **PRINCIPIOS DE 2008**



« ROSTROS CONOCIDOS. El Guerrero de la Luz o Yitan son sólo un ejemplo del gran plantel de personajes de Final Fantasy incluidos en el juego.







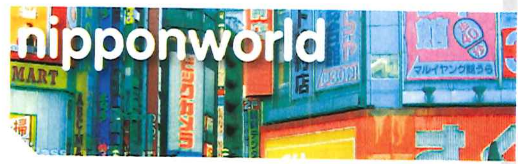
LOS MÁS VENDIDOS

1. **SUPER ROBOT WARS OG GAIDEN**
   PS2
   ESTRATEGIA
   (BANPRESTO)
2. **STAR OCEAN 1: FIRST DEPARTURE**
   PSP
   RPG
   (SQUARE ENIX)
3. **HARUHI SUZUMIYA'S PROMISE**
   PSP
   AVENTURA
   (BANDAI NAMCO)
4. **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
   PS3
   ACCIÓN
   (ACTIVISION)
5. **NARUTO: N-ULTIMATE ACCELERATOR 2**
   PS2
   LUCHA
   (BANDAI NAMCO)

LOS MÁS ESPERADOS

1. **RESIDENT EVIL 5**
   PS3
   SURVIVAL HORROR
   (CAPCOM)
2. **THE LAST REMNANT**
   PS3
   RPG
   (SQUARE ENIX)
3. **SOUL CALIBUR IV**
   PS3
   LUCHA
   (BANDAI NAMCO)
4. **FINAL FANTASY DISSIDIA**
   PSP
   LUCHA
   (SQUARE ENIX)
5. **LOCOROCO 2**
   PSP
   PLATAFORMAS
   (SONY C.E.)





MANGA: ARTE E HISTORIA

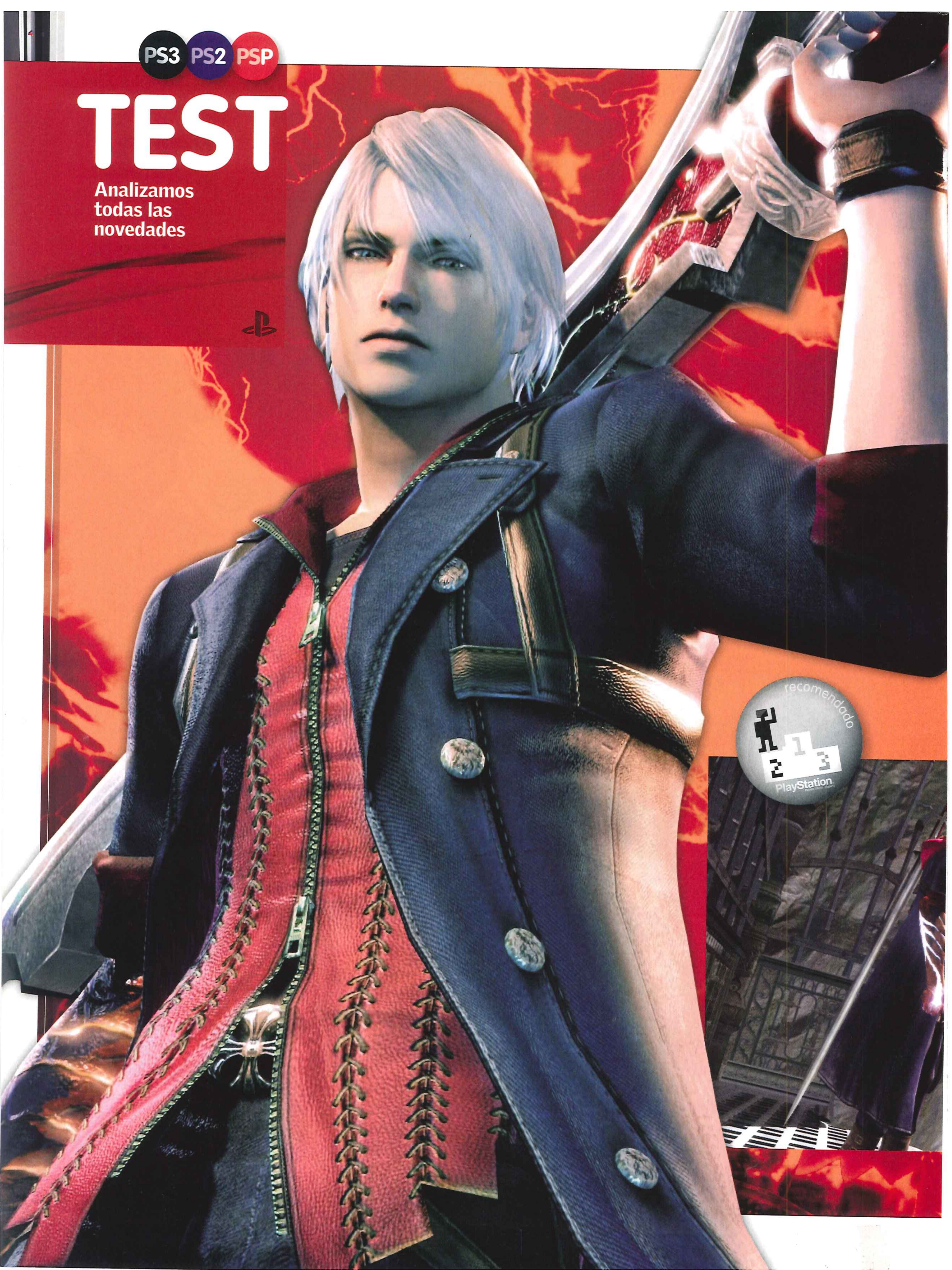
El manga es una influencia reconocible en la gran mayoría de juegos japoneses. Los diseños de los personajes o el planteamiento de las secuencias son deudores del manga y el *anime*, evidenciando la importancia de la historia en todo Japón. Y aunque su explosión creativa tuviera lugar en el Siglo XX, el manga es un arte milenario, que nace tras una larga evolución desde el Siglo XI. De ese modo, los antecesores del manga nacieron con el *Chojugiga*, series de dibujos satíricos de animales, creados por Toba no Sojo entre los siglos XI y XII). Ya en periodo Edo, este arte se perfecciona para asemejarse mucho a los géneros actuales, abarcando historia, comedia, crítica o erotismo. Lo más curioso es que en siglos más recientes, y en especial en el Siglo XIX con la apertura de Japón a Occidente, los artistas europeos tomaron influencias del manga, a la vez que aportaron ideas propias y técnicas de lo que sería el cómic aquí. En el siglo XX, con la rendición incondicional de Japón en 1945 al finalizar la Segunda Guerra Mundial, el país necesitaba entretenimiento para afrontar la cruda realidad, dando lugar a una industria que se convertiría en uno de los pilares de su economía.

POR BEN REILLY





7+
www.pegi.info
BRAVIA SONY
Siente la alta definición de tus juegos en Blu-Ray con Sony Bravia
UN MUNDO MARAVILLOSO.
Haz realidad el alucinante universo de Ratchet & Clank con el poder de PlayStation3
RATCHET & CLANK
ARMADOS HASTA LOS DIENTES
INSOMNIAC GAMES
RATCHETANDCLANK.COM
This is living
PLAYSTATION 3


PS3
PS2
PSP
TEST
Analizamos
todas las
novedades
recomendado
PlayStation

DEVIL MAY CRY 4

△ Más ◎ acción ⊗ sin ▢ revolución

NO SIEMPRE UNA revolución supone un aliciente dentro de una franquicia. Incluso puede generar que sus seguidores más fieles se sientan traicionados y decepcionados si el cambio es drástico. Por suerte, no es el caso de ***Devil May Cry 4***. Si eres uno de los supervivientes de la tercera entrega, con la cuarta parte te vas a dejar los dedos hechos picadillo. Si, por el contrario, te quedaste entre los vencidos, aún tienes una oportunidad, porque **Capcom** ha ajustado la dificultad con un modo para «humanos» que te permitirá subirte de nuevo al carro de los vencedores.

El juego no supone una evolución dramática para la serie, como sucedió con *Resident Evil 4*; aunque si hacemos una retrospectiva, esta nueva edición es la más «atrevida» de todas. En el primer *DMC* se introdujo la barra de estilo, incentivando los ataques con *combos* y las fintas. En *Devil May Cry 2* aparecieron por primera vez los *combos* aéreos, así como la posibilidad de cambiar de arma con un botón sin necesidad de pasar por el menú correspondiente. Fue en la tercera parte cuando se introdujeron nuevos modos para facilitar que el jugador fuera capaz de desarrollar sus técnicas favoritas, ya fuera con evasión, defensa, armas de fuego o espada. Pero es ***Devil May Cry 4*** el que se lleva la palma. Presenta un nuevo héroe, Nero, que aporta frescura a la serie. Sobretodo por sus armas: un revólver al que llama *Blue Rose* y una espada de nombre *Red Queen*. Aunque una de sus mejores bazas en el ataque es su brazo derecho, que emite un brillo extraño y que podrá «lanzar» para atacar enemigos a distancia o para encaramarse a puntos de sujeción que le servirán para subir a zonas inaccesibles del juego. Este último elemento, le da un toque plataformero-habilidoso que en ocasiones puede poner de los nervios, debido sobre todo a un problema de perspectiva en ciertas secciones de la aventura, pero que con un poco de atención y paciencia se verá resuelto sin mayor problema.

Otra de las mejoras más notables de esta entrega es la posibilidad de cambiar de estilo en medio de un combate, consiguiendo espectaculares *combos* que se verán reflejados con epítetos en inglés (por supuesto) con el fin de reflejar tu grado de habilidad. Aunque los cambios referentes a la jugabilidad son notables, el gran salto de ***Devil May Cry 4*** se produce en sus gloriosos entornos y personajes en alta definición. **Capcom Production Studio 4** (productores de *Resident Evil 4* y el primer *Devil May Cry*) han vuelto a sus orígenes cuidando con todo tipo de detalles las localizaciones y personajes para crear una atmósfera apropiada para la aventura. De hecho, uno de los aspectos más destacados y que más contribuyeron a dar renombre a la ›

Devil May Cry 4 rompe con la tradición y presenta a un nuevo héroe como protagonista: Nero

PS3

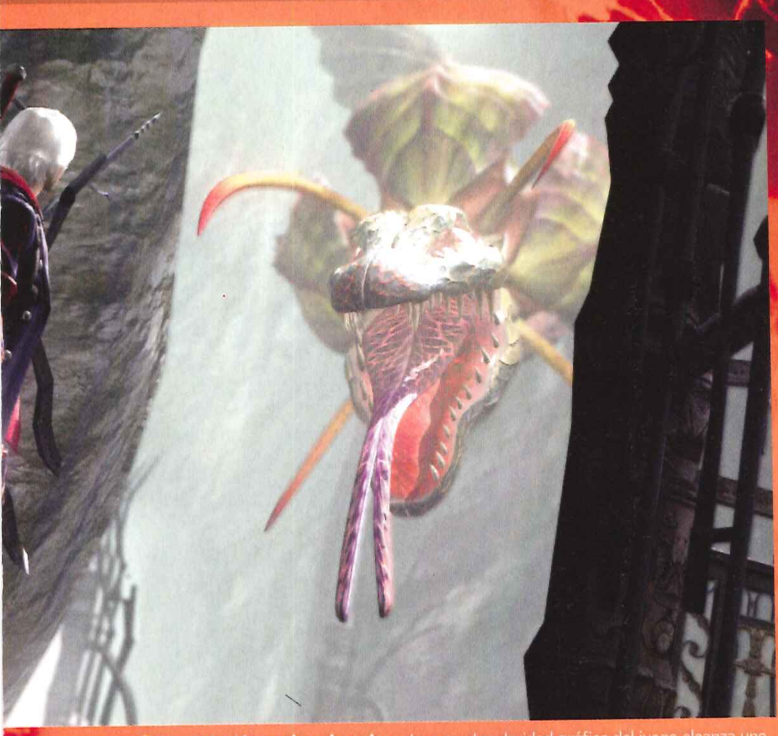


GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **CAPCOM**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CAST.-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (4725 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
devilmaycry.com
16+

la alternativa



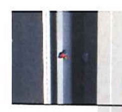
HEAVENLY SWORD. El mismo estilo y lleno de acción, pero sin la contundencia de Dante y Nero.



Presentación, nudo y desenlace. La espectacularidad gráfica del juego alcanza uno de sus puntos álgidos con la representación de los jefes finales. En esta imagen vemos la primera vez que aparece Echidna (presentación), para poco después llegar a la explanada donde tiene lugar el combate (nudo) y, si tienes suerte, vencerla (desenlace).



La mítica Sparda está lista para exterminar criaturas demoníacas una vez más, en manos de Dante.





Bestiario. La fauna de Devil May Cry 4 se adapta a su entorno. Demonios que habitan zonas heladas, reptiles en frondosas junglas y caballeros guardando palacios son parte de una variada selección de enemigos.











Las «marionetas» de Devil May Cry nunca habían presentado un aspecto tan siniestro y amenazador.



serie en su nacimiento fue su fabuloso entorno gráfico, basándose para algunos edificios en el trabajo del arquitecto español Gaudí (como por ejemplo, la Sagrada Familia de Barcelona). En esta ocasión, no están tan claras las influencias, pero el barroquismo digital del que hace gala no habría podido ver la luz en **PlayStation 2**. Los efectos de luz, de partículas (con chispas saltando cuando chocan los filos de las espadas), la recreación del agua o la expresividad de los rostros, sitúan este ***Devil May Cry 4*** como uno de los juegos más vistosos de **PlayStation 3**. Aunque no todo podían ser alabanzas... La viveza de los colores y las sombras (con los contornos tipo «sierra») dan pistas de que todavía se podría haber afinado más. Además, a pesar de que los escenarios están diseñados de forma que invitan a su contemplación (hay paisajes que quitan el hipo en determinados niveles del juego) adolecen de un pequeño problemilla en ciertas zonas. Se produce un efecto de troquelado, da la sensación de que sólo hay fachada, como si las paredes fueran de papel. El caso es que no resta belleza al juego, pero sí solidez.

Después del despliegue realista de texturas y ladrillos visto en *Assassin's Creed* (por poner un ejemplo), ***Devil May Cry 4*** no resulta tan contundente a la hora de reproducir edificios. Esto es una apreciación muy personal, que se ve paliada por el frenético ritmo de juego y los múltiples efectos que adornan cada combate, que apenas dejan espacio más que para vislumbrar los llamativos diseños del título. Entre estos, merece una mención especial la dedi-

El recargado estilo gráfico nos devuelve a los orígenes de la serie por su belleza, pero con la potencia del procesador Cell





Armas y demonios.
Nero también es capaz de activar su lado más demoníaco para aumentar el poder de ataque y acabar con sus enemigos en un periquete.



Devil Bringer. También puedes usar el brazo «encantado» de Nero para recoger objetos a distancia.











Ladrillos digitales. Capcom ha diseñado preciosistas entornos para recrear los escenarios del juego, aunque a veces pueda parecer que les falta un poco de solidez.





cación que el **Studio 4** de **Capcom** ha tenido con las criaturas demoníacas que hostigan a Nero y a Dante. Sus fantásticas formas cobran una dimensión ultrarrealista hasta ahora insospechada. Ver a los demonios que parecen marionetas no tiene precio. Su figura es ahora mucho más amenazadora que la de sus encarnaciones en **PS2**. La vestimenta de arpillera, combinada con máscaras de carnaval veneciano y gigantescas guadañas en lugar de manos, era impensable en la generación anterior.

Y estos «marionetescos» enemigos son un juego de niños comparados con lo que espera en fases más avanzadas. Aunque, por supuesto, son los *final bosses* los que se llevan la palma. Aquí es donde el equipo creativo de **Capcom Production Studio 4** da la campanada. Son bestiales, ya sea por su descomunal tamaño, por sus inverosímiles complexiones o sus inenarrables patrones de ataque. ¿Qué sería de un *Devil May Cry* sin estas criaturas atormentando y sacando de quicio al pobre jugador? Lo dicho, son todo un reto. Recuerda que en el modo Humano de dificultad todavía tienes una posibilidad de salir vivo... si no eres un experto cazador de demonios, claro.

El paroxismo desatado que envuelve la acción de ***DMC4*** es prácticamente una constante. Vas a encontrar pocos lugares en los que descansar plácidamente para disfrutar de una vista maravillosa. Cuando una zona se cierre bloqueando el paso, no te quedará más remedio que eliminar a cuantos demonios aparezcan antes de que la puerta se abra. Aún así, los creadores se las han apañado para incorporar enigmas aquí y allá que endulzarán el camino (si te gusta darle al «coco»). Algunos son realmente ingeniosos e irán más allá de recorrer el escenario buscando una pieza, o de activar una maquinaria para seguir avanzando. Todo este batiburrillo de *puzzles, combos* y maravi- ›

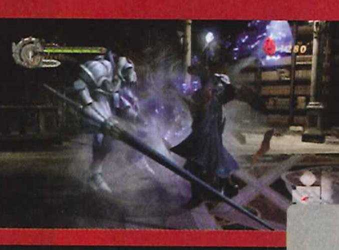
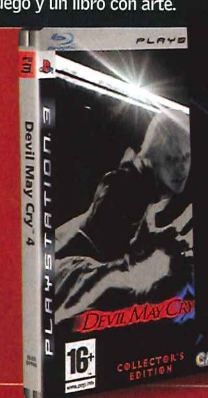
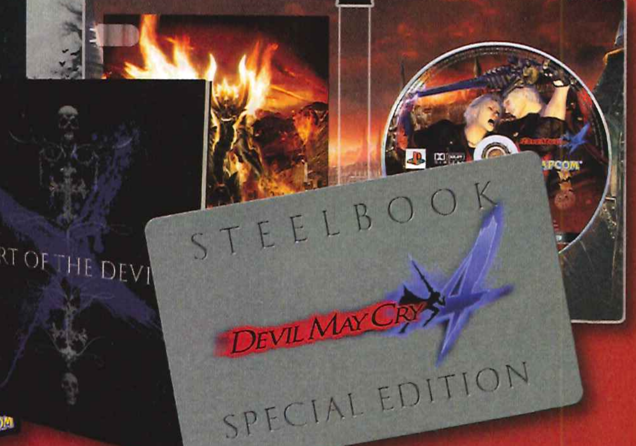


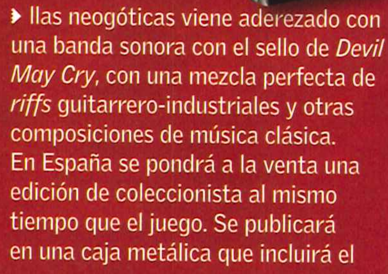

Team Devil y Asociados.

Aquí no aparece la edición especial de la tercera entrega, pero estos son los tres capítulos que completan la saga de las aventuras de Dante en PlayStation 2.







Así será la edición para coleccionistas que verá la luz en nuestro país. Dentro de la caja metálica vas a encontrar el juego y un libro con arte.

llas neogóticas viene aderezado con una banda sonora con el sello de *Devil May Cry*, con una mezcla perfecta de *riffs* guitarrero-industriales y otras composiciones de música clásica. En España se pondrá a la venta una edición de coleccionista al mismo tiempo que el juego. Se publicará en una caja metálica que incluirá el juego y un libro con arte. En cualquier caso, ***Devil May Cry 4*** es un título que no puede faltar en tu colección.

Si has ido siguiendo las peripecias de Dante, seguramente lo tendrás incluido en tu presupuesto para febrero. Si no es tu caso, quizá vaya siendo hora de que des una oportunidad a *Devil May Cry* para entrar en tu vida. El nivel de dificultad ajustado te dejará por lo menos probarlo sin sentirte un alfeñique con el *Sixaxis* entre las manos. El control, tanto de Nero como de Dante, responde a la perfección a tus acciones. Los más criticones seguramente encontrarán que el juego es en cierta manera algo repetitivo, lo cierto es que a un título de acción directa como éste no se le puede pedir otra cosa.

Quizá el argumento resulta un tanto embarullado, pero el guión nunca ha sido uno de los puntos fuertes en ningún *Devil May Cry*. Lo que sí te podemos asegurar desde la redacción es que durante los 20 niveles (más algunas sorpresillas que tiene reservadas, como ocurría en anteriores ediciones) te lo vas a pasar en grande y, que además, hace uso del sensor de movimiento del *Sixaxis* para ajustar la cámara.

Devil May Cry 4 también contará con una edición especial para coleccionistas que llegará a España

evaluación


Es la mejor entrega de la saga, con dos protagonistas, la posibilidad de combinar estilos en medio de un combate y un apartado gráfico de nueva generación.


Aunque está plagado de innovaciones, no llega a suponer una revolución para la franquicia. Es más de lo mismo, pero con sustanciales mejoras.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sin la solidez de otros títulos, despliegan escenarios de una gran belleza y espectaculares efectos.	Una banda sonora que mezcla con armonía guitarras rockeras y composiciones orquestales.	El distintivo estilo de la saga con una buena batería de innovaciones. Más de lo mismo, para bien.	Los 20 niveles dan mucho de sí, aunque completar los extras del juego te llevará su tiempo.	El juego tiene opciones Online que no podemos citar por restricciones impuestas por Capcom.	Usarás el sensor de movimiento para controlar la cámara, y gráficamente no está nada mal.	Si te gustan los anteriores Devil May Cry, vas a disfrutar como un niño en una tienda de «chuches».
9,2	9,0	9,1	8,9	-	8,7	9,2

TEST 9/5

Quitarse a un rival a golpes sigue siendo el estilo más genuinamente Burnout de afrontar las carreras. ¡A un lado, pasmao!



BURNOUT PARADISE

Ciudad abierta para el desguace



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **CRITERION**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **X8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE **SÍ (12 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
burnout.ea.com



CRITERION GAMES ha dado un paso valiente e interesante para hacer evolucionar su saga de conducción *arcade*. Ha reformulado el estilo *Burnout* por completo: los choques de ***Paradise*** son más agresivos y contundentes que nunca, con miles de fragmentos de cristal volando por los aires, metal doblándose por innumerables focos de presión y diversas partes de los vehículos desprendiéndose y trazando elaboradas parábolas a cámara lenta. ***Burnout Paradise***, posiblemente, ha heredado con orgullo la tradición *Burnout* de violencia sobre ruedas, el espectáculo de destrucción automovilística más bello y complejo que se ha visto hasta la fecha.

Pero el cambio radical de ***Burnout Paradise*** está en su mecánica: *Paradise City* es el nombre de la ciudad, completamente abierta, y desde el primer momento el jugador puede explorarla. A diferencia de otros títulos que han usado la ciudad abierta a modo de puente entre distintas pruebas, ***Burnout Paradise*** es tan divertido tanto si se compite como si no.

Criterion ha optado por eliminar menús de todo tipo y pantallas de carga, y dejar que el usuario acceda en cualquier instante a las pruebas... si lo desea. De este modo, podrás simplemente conducir por *Paradise City* y, al encontrar un cruce en el que haya una prueba, comenzará la competición en términos dentro de los cánones clásicos de *Burnout*: Carreras, Eliminador, Contrarreloj, realizar un número mínimo de *Takedowns* en un tiempo límite... Pero si no lo deseas, no tienes por qué hacerlo. El progreso del jugador no se refleja en circuitos desbloqueados, sino en nuevos coches (hasta setenta) que, lógicamente, le permitirán afrontar pruebas progresivamente más duras. Sin duda es un radical giro en la mecánica de *Burnout* que supone un gran riesgo para **Criterion Games**, pues no todos los usuarios van a digerir bien la pérdida de la posibilidad de repetir una y otra vez la misma prueba. Y es que para reiniciar una carrera hay que volver al punto de partida. Otro ejemplo es el memorable *Crash mode*, que ha sido sustituido por un hilarante modo Espectáculo, el cual se activa en cualquier momento (incluso en medio de una prueba) y hace que el coche inicie una sucesión de choques y acumule millonarias cifras en daños. ¿Ha sido una buena idea imbuir esta prueba en pleno juego? Nuestra opinión es que sí. Acceder a este modo con la simple pulsación de un botón proporciona fluidez e inmediatez a la experiencia *Paradise*. Aunque auguramos agrias polémicas...

30 Km. cuadrados es la extensión de Paradise City, diseñada para la competición y el destrozo

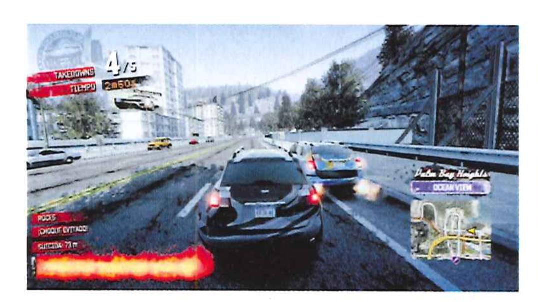
Arcade de exploración

¿Conceptos opuestos? Lo cierto es que para que las carreras no se conviertan en un frustrante deambular hacia la línea de salida en dirección contraria al sentido de la carrera, conviene explorar a fondo *Paradise City*. Pasar unas cuantas horas descubriendo atajos, dominando las curvas y acostumbrándote a los muy distintos modelos de coches se convierte en una necesi-

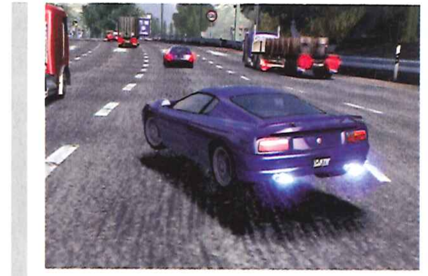
la alternativa

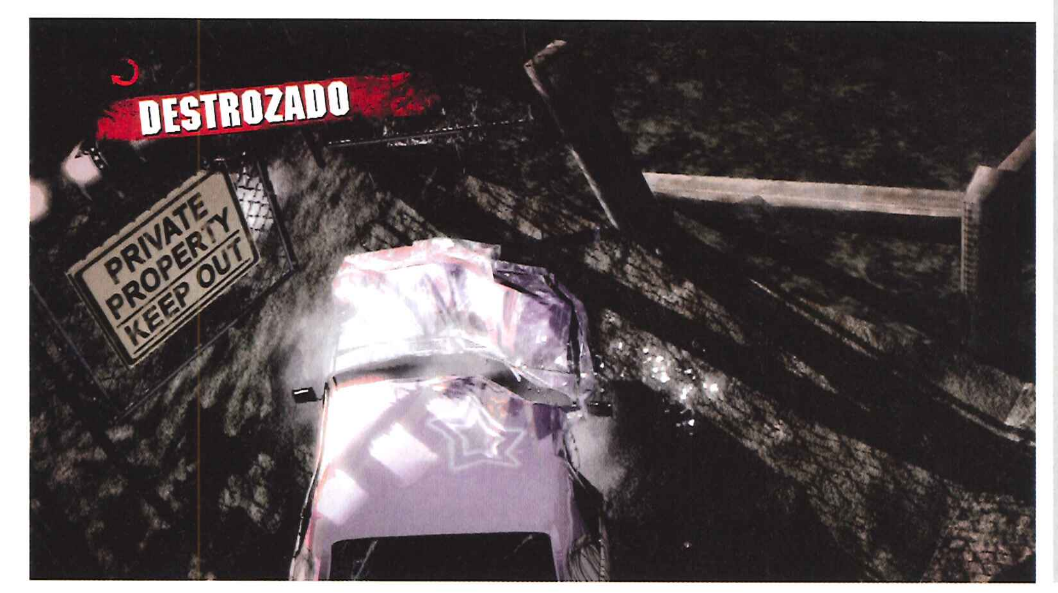


BURNOUT DOMINATOR. Aunque no sea nuestro favorito, sigue siendo un frenético y estupendo arcade de conducción.





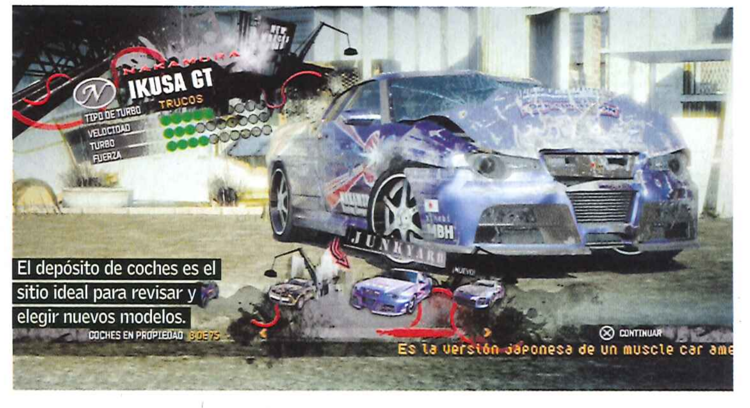






BURNOUT: PASIÓN POR EL DESTROZO. La saga de Criterion comenzó como un arcade de conducción en el que se dio más importancia de lo habitual a la violencia sobre ruedas. El genuino giro hacia el Burnout que todos amamos llegó con la tercera edición, apropiadamente titulada Takedown, y que detallaba los choques y los trompazos con realismo nunca visto. Revenge supuso, simplemente, una prolongación estética de Takedown.



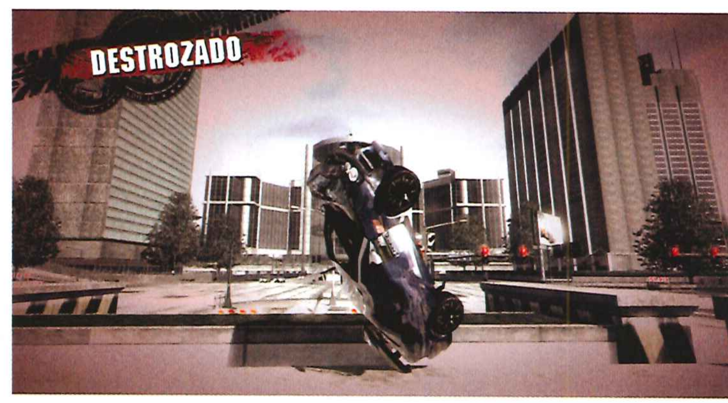


El depósito de coches es el sitio ideal para revisar y elegir nuevos modelos.



Golpe grave en el capó. Burnout Paradise reformula ciertas características de anteriores entregas, como la venganza de los Takedowns, que aquí pierden importancia debido a la nueva estructura abierta.





La mayor aportación técnica de Paradise quizá sean las carreras On-line inmediatas y sin interrumpir el juego

dad: abrir nuevos caminos derribando vallas, hacer *Takedowns* a determinados coches para añadirlos a la colección disponible, aparcar empleando el freno de mano con genuino estilo quinqui y arrasar con los 120 carteles que anuncian *Burnout* son entretenimientos que no sólo harán que el jugador se sorprenda pasando más tiempo deambulando por la ciudad que participando en las pruebas, sino que le beneficiará a la hora de competir.

Insistimos en que esta estructura abierta y poco disciplinada de *Burnout* es al mismo tiempo su mayor virtud y su peor enemigo. Habrá quien se agobie al no poder repetir en cualquier momento las carreras, pero es que ***Burnout Paradise*** no va de eso. En ese sentido, la inmediatez de las posibilidades On-line son admirables. En cualquier instante se puede acceder a un pequeño menú (que no detiene la acción) para iniciar pruebas por Internet. Y también podrás parar la competición para volver a pasear. La impresión general es de libertad absoluta para explorar y vencer al juego con el ritmo que el jugador desee.

Burnout Paradise propone, en cualquier caso, un montón de buenas ideas que copiarán otras sagas de conducción en el futuro (a ver cómo respira el nuevo *Midnight Club*, de estructura abierta y mecánica *arcade*, después de este misil de **Criterion**). Posee cosas tan sencillas y atractivas que resulta asombroso que nadie antes las hubiera incorporado en un juego de estas características. Tal es el caso de la simpática chorradita de fotografiar con la cámara USB la cara de pasmo del contrario en pleno *Takedown*, la cual queda almacenada en el disco duro del jugador. O la idea de que un gigantesco parque de autos de choque como *Paradise City* proporcione automáticamente infinitos circuitos donde competir. Sin duda, se trata de detalles que multiplican las posibilidades y la diversión del juego, y recuerdan, una vez más, de qué va la saga *Burnout*: de diversión, agresividad, competitividad y altas velocidades.

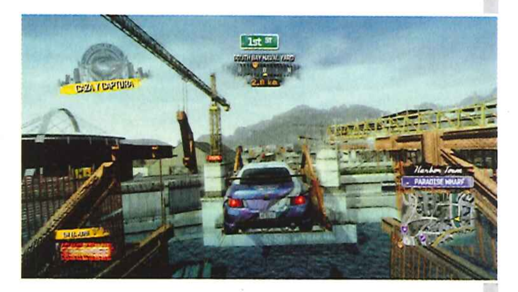
Una demo de infarto. Desde antes de Navidad puedes disfrutar en PS Store de una demo del juego con unas cuantas pruebas desbloqueadas y parte de la ciudad abierta.







La búsqueda y destrozo de las decenas de carteles repartidos por el juego acaba convirtiéndose en una obsesión.

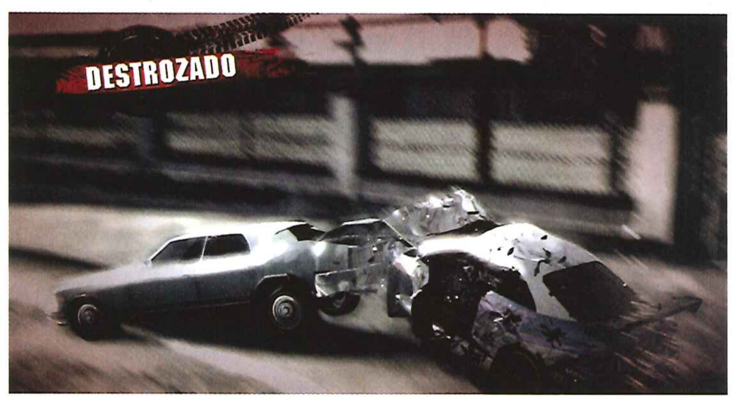




Mapas diáfanos. Antes de cada prueba, un mapa deja bien claro el origen y destino de las carreras. Cómo llegar es cosa tuya: ni barreras, ni muros invisibles, ni flechas indicadoras. Sólo una pequeña brújula, tu memoria y tus reflejos.



Los vehículos nuevos se convierten en el código que señala el progreso dentro del juego.









Miles de partículas. Los choques, contemplados desde múltiples ángulos, se convierten en uno de los grandes reclamos, una vez más, de Burnout. Es evidente que Criterion ha programado el juego partiendo de la arquitectura de PlayStation 3.

evaluación


Paradise consigue llevar la serie en una nueva dirección sin necesidad de traicionar su identidad. Burnout sigue siendo más rápido y brutal que sus rivales.


Sin duda, la estructura abierta de Paradise hará dudar a quienes buscan circuitos cerrados y pruebas desbloqueables. Un consejo: prueba la demo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
A 60 fps. y con su estilo soleado, Paradise es el juego de conducción más cautivador del momento.	La banda sonora sigue siendo rockera y frenética, al estilo de anteriores entregas de la serie.	Sencilla en la superficie, aunque mejorada con nuevos elementos como el freno de mano.	A las abundantes pruebas se suma la posibilidad de poder competir On-line casi continuamente.	Revolucionario en cierto sentido, con la opción de entrar y salir del modo On-line sin menús.	Criterion ha exprimido la capacidad de PS3, especialmente en las secuencias de choque.	Ni más ni menos que el más divertido e inmediato juego de conducción disponible para PS3.
9,4	8,5	9,3	8,6	9,3	9,2	9,4

PS3

SINGSTAR



Ya sólo cantarás lo que te gusta



GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 (JUEGO)**
69,95 (JUEGO+MICROS)
singstargame.com
12+

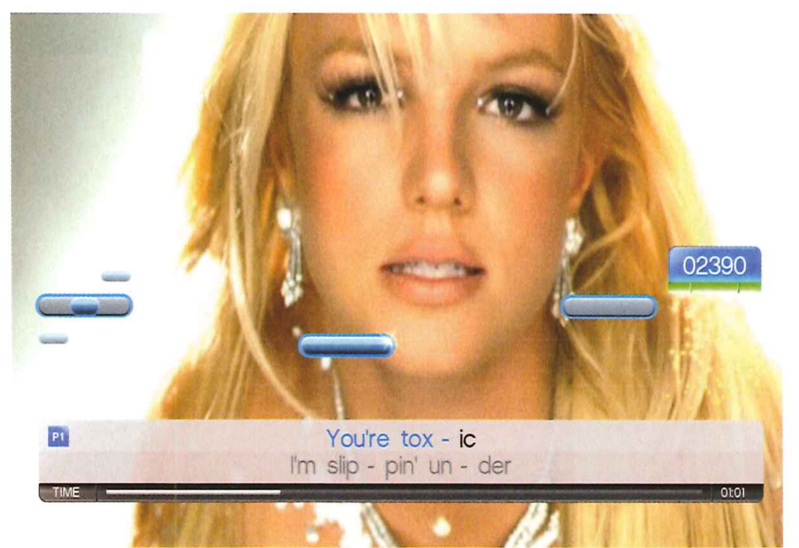
SI CONSIDERAMOS que este *SingStar* de **PS3** es la llave que te abrirá las puertas de la *SingStore* para crear tu *SingStar* a la carta, detalles como poseer un catálogo de canciones añejo o que no incluya ningún modo de juego nuevo no tienen apenas importancia. Es más, si te haces con esta edición, lo primero que harás nada más aparecer el menú principal en pantalla no será entrar en la opción «Jugar a SingStar», sino a la pestañita llamada On-line. Desde aquí, y conectado a la red, podrás acceder a la *SingStore*. Es como el *iTunes*, donde se te ofrece la posibilidad de comprar, descargar y reproducir canciones en *SingStar*. A día de hoy hay disponible más de 100 canciones divididas en categorías (*pop, rock, R&B*...). La mayoría han salido ya publicadas en ediciones *SingStar*, pero es muy probable que no tengas todo el catálogo y ahora puedas comprarlas individualmente por sólo 1,49 €. Mención especial se merece la «Comunidad SingStar». Ahí encontrarás a otros usuarios que han subido sus actuaciones, sus fotos... (grabadas previamente con la *PlayStation Eye*). Si tienes el juego y conexión a Internet, échale un vistazo: te partirás de risa... La *SingStore* apenas lleva dos meses en funcionamiento, pero está bastante completita y destila calidad en cada menú (si quieres saber más, ve a la pág. 26). Regresemos a los contenidos del *Blu-ray*... Inconscientemente, cuando uno coge un juego de nueva generación, siendo secuela de **PS2**, espera que sea el no va más y que supere con creces a todos los anteriores aparecidos en su predecesora. Siendo así, decepciona un poco comprobar que los vídeos originales no son en alta resolución y que las canciones de los mismos son de la época de María Castaña: *Corazón Partío* de Alejandro Sanz, 1997; *19 días y 500 noches* de Joaquín Sabina, 1999; *El Talismán* de Rosana, 1996...

Visualmente, *SingStar* ha ganado en su salto a **PS3** en cuanto a que los menús han sido modernizados; además, podrás descargarte fondos de pantalla. Pero habrá que esperar para que *SingStar* aterrice definitivamente en la nueva generación, y eso será cuando la industria de la música ruede más vídeos en alta definición.

Te abrirá las puertas de la SingStore para que crees tu SingStar a la carta a muy buen precio



Los micrófonos. El juego está disponible con micros por 69,95 €, aunque no son inalámbricos como todos esperábamos.





« Spanglish. Es uno de los seis popurrís que se incluyen en el juego. En esta opción aparecerán aleatoriamente temas en inglés y en español.

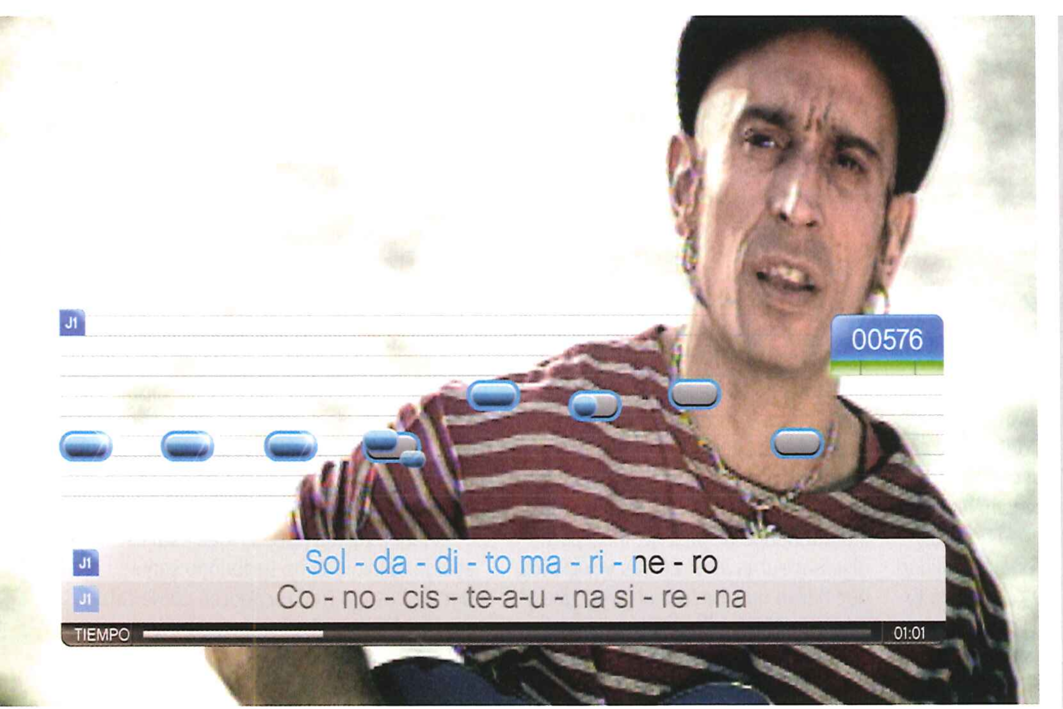
Pereza. Siempre es un gustazo versionar a Rubén y Leiva... no sólo por sus canciones, si no por su actitud cutre-rock-glam.







ON-LINE
Si quieres saber más sobre las posibilidades que ofrece la SingStore, ve a la pág. 26



Mi galería de medios. Mientras cantas, puedes dejar el vídeo original o conectar una PlayStation Eye para hacer un clip personal. Éste quedará guardado en el disco duro de tu PS3 y, si tienes conexión a la red, podrás subirlo a la Comunidad SingStar, donde otras personas tendrán la opción de ver y calificar el contenido.



SingStore. Aquí, conectado a la red, comprarás canciones y fondos de pantalla. Además, conocerás a otros usuarios y podrás compartir tus clips de audio, vídeos y fotos, así como votar a tu canción favorita y estar al día de todas las novedades.





Sus opciones On-line, que te permitirán crear un SingStar a la carta, además de poder compartir tus vídeos con otros usuarios. Nuevo diseño de menús.



Prácticamente, todas las canciones que se incluyen pertenecen a la década de los 90. Se esperaba un catálogo más actual para un juego de «nueva generación».

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Nuevo look con posibilidades de personalización. Lástima que los videoclips no sean en alta definición.	Grandes éxitos, pero de hace 10 años... Ahora podrás cambiar las melodías de los menús.	Misma mecánica de siempre: conseguir el tono que aparece indicado en pantalla.	Eterno, sobre todo porque podrás descargarte de la SingStore más de 100 temas a día de hoy.	Es su gran baza, pues te permite acceder a la SStore para comprar las canciones que desees.	Vídeos en definición normal, uso de micros clásicos y no inalámbricos... Puede ofrecer mucho más.	El catálogo podría ser mejor, pero accederás a la SStore para descargarte los singles que te gusten.
8,6	8,5	8,9	9,0	9,2	8,0	8,6

Una estampa típica de un Castlevania: enemigos por todos los costados.

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES





Tres obras maestras un solo UMD



GÉNERO **ACCIÓN/ AVENTURA**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ INGLÉS-JAPONÉS**
GRABAR PARTIDA **428 KB**
CONECTIVIDAD **PS2-PS3 NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
es.games.konami-europe.com



TRAS UN retraso de casi cuatro meses que nos pilló a todos por sorpresa (usuarios, prensa especializada y la propia **Konami** España), por fin vamos a poder disfrutar en nuestro país del monumental ***Castlevania: The Dracula X Chronicles***. De hecho, nosotros ya analizamos el juego en el pasado mes de noviembre, pero dada la impresionante calidad de este UMD teníamos la obligación (y por qué negarlo, el placer) de volver a dedicarle una *review* en la que ensalzar sus numerosas virtudes.

En una jugada magistral, **Konami** rescata el último *Castlevania* que quedaba inédito en Occidente: *Rondo Of Blood* de *PC Engine Super CD-ROM*, el Santo Grial del coleccionismo desde que llegara a las tiendas niponas en 1993. Y lo ha trasladado a **PSP** tanto en su forma original (incluyendo sus *intros* de CD), como en un *remake* que recrea con gráficos poligonales los escenarios, enemigos y mecánica del original. Y, por si fuera poco, redondea la oferta al incorporar (a modo de extra) el legendario *Symphony Of The Night*; evidentemente, el mejor *Castlevania* de todos los tiempos.

La mecánica de *Rondo Of Blood*, pese a los 15 años transcurridos, se mantiene tan fresca y adictiva como el primer día. Al tiempo que despliega el desarrollo de látigo y plataformas característico de la serie, incorpora diversas rutas alternativas y secretos que harán que vuelvas al juego una y otra vez. El Castillo del Conde encierra toda clase de mecanismos ocultos, pasadizos secretos y jefazos alternativos que añaden aún más pimienta a una receta infalible. Una buena prueba de ello es el arranque del juego: cuando Richter Belmont, el héroe, es perseguido por el gigantesco *Behemut*. La reacción más lógica es salir por piernas, sin percatarse de que uno de los candelabros que aparecen durante la persecución esconde la llave para salvar a Maria Renard, una de las cuatro doncellas secuestradas por Drácula. Una vez libre, Maria puede ser controlada por el jugador, aprovechando sus habilidades especiales (salto doble, deslizarse por pasadizos...) con el fin de acceder a lugares inalcanzables para Richter.

La imperiosa necesidad de localizar a las otras tres mozas, unida al gigantesco diseño de niveles y una BSO portentosa, harán que no quieras jugar a otra cosa en los próximos meses.

Aunque puede parecer que ésta es sólo la opinión de un furibundo seguidor de la saga (me reconozco como tal, y a mucha honra), desde un punto de vista totalmente objetivo es imposible hallar defectos en una mecánica tan precisa, en un UMD con un potencial de juego tan brutal.

Ante tus ojos no sólo se presenta el desafío de completar el *remake* de *Rondo Of Blood*, sino de localizar además los iconos (maquiavélicamente escondidos en dos lugares exactos del Castillo) que te otorgarán la posibilidad de jugar con la versión original de *PC Engine* y el mencionado *Symphony Of The Night* de **PSone**. Todo ello con textos en castellano y por menos de 40 €. ¿Se puede pedir algo más?

la alternativa



CASTLEVANIA CHRONICLES. Busca en tiendas de segunda mano este remake para PS one (2001) del Castlevania clásico de X68000.

RONDO OF BLOOD.

15 años después podemos disfrutar en Occidente, al fin, del Castlevania más buscado por los coleccionistas. Perfectamente emulado en PSP (con intros de animación y cañera BSO intactas), el clásico de PC Engine Super CD-ROM conserva todo su atractivo y jugabilidad. Tras una introducción en alemán que pone los pelos de punta, te espera una aventura alucinante que tendría su continuación directa en el soberbio Symphony Of The Night. Si en su día se llegó a pagar por este CD hasta 120 € en tiendas de importación, ahora podrás disfrutarlo por una tercera parte. ¡Viva el pixel y viva Konami!








Te esperan jefazos inolvidables como este Súcubo, que te absorberá los corazones.







Otro ejemplo de ruta alternativa: déjate caer por el puente de piedra y aterrizarás sobre la barca de Caronte, el barquero.

SYMPHONY OF THE NIGHT.

¿Se puede decir algo nuevo sobre el mejor Castlevania de todos los tiempos? Una vez que lo hayas desbloqueado, podrás disfrutar durante meses con este clásico de PSone, fielmente emulado en PSP, ¡y por primera vez con los textos en castellano! Sólo tiene un defecto, al menos en nuestra versión beta, y es que a veces se ralentiza un poco.







evaluación

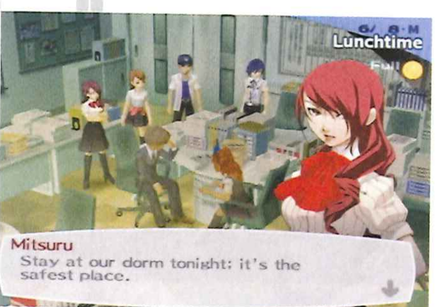

Dracula X Rondo Of Blood de PC Engine + Remake para PSP + Symphony Of The Night, y todo por menos de 40 €... ¿Existe alguien sobre la faz de la tierra capaz de resistirse a semejante oferta?


El sorprendente retraso que ha sufrido en su lanzamiento: de noviembre hasta febrero. Eso sí, tiene toda la pinta de que se va a agotar en las tiendas en menos de una semana.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Magnífica adaptación poligonal de los gráficos 2D del original de PC Engine.	La BSO es magistral y podrás poner la música de los tres clásicos emulados en el remake.	Adictivo y difícil como todos los Castlevania. Acabas gritando de rabia, pero no sueltas la PSP ni loco.	Sólo Symphony Of The Night ya garantiza semanas de juego. Añádele los otros 2 títulos.	No tiene Online de ningún tipo. Puedes dejárselo a tu herman@, pero te quedarías sin PSP.	Todo un chollazo. Tres obras maestras por 39,99 €. Como dejes pasar algo así...
8,8	9,4	9,0	9,3	-	9,3



» **Combates entre amigos.** Los lazos de amistad con tus compañeros son vitales para sobrevivir en el Tartarus.







PS2





GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **KOEI**
DESARROLLADOR **ATLUS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS/INGLÉS**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.virginplay.es
12+

SHIN MEGAMI TENSEI
PERSONA 3





La doble vida del estudiante

HASTA ESTE momento, en España, no hemos tenido la oportunidad de disfrutar de la mayor y mejor creación de **Atlus**: su serie *Shin Megami Tensei* y, en particular, la serie de rol *Persona*. Afortunadamente, nos llega ahora su tercera entrega. Para aquellos que no la conozcan, os diremos que esta saga de *RPG* se caracteriza por historias ambientadas en entornos actuales, en concreto en los conocidos institutos japoneses, en los que un grupo de estudiantes debe enfrentarse a las fuerzas del mal. Pero no esperéis los habituales personajes coloridos o chistosos, ya que *Persona 3* juega con elementos adultos. Por ejemplo, su aspecto más polémico es que para activar sus poderes, los personajes han de dispararse un tiro en la cabeza. El protagonista de esta entrega es el típico «novato», recién llegado al instituto. Pero en lugar de enfrentarse a los matones de segundo grado, nuestro héroe es atacado por las Sombras: unos misteriosos seres que pretenden acabar con la humanidad. Este asalto despierta el poder interior del personaje principal, quien logra invocar a su «Persona», un espíritu interior con múltiples poderes en el mundo espiritual. A partir de ese momento, el jugador se une a un grupo de estudiantes, siendo éste la única defensa entre nuestro mundo y las Sombras.

Un instituto infernal pero real

Todas las noche tendrás que entrar en el *Tartarus*, una enorme torre con cientos de niveles (se trata de las clásicas mazmorras de los juegos de rol) y cuando veas a los enemigos podrás decidir si atacarles o continuar. No irás solo, pues cuentas con un grupo de acompañantes que combaten de forma independiente. Cada uno tiene su propia *Persona* o espíritu de ataque, aunque el protagonista es el único capaz de invocar a varias *Personas* diferentes en función de sus progresos a lo largo del juego.

La verdadera sal de *Persona 3* está en el otro componente de su desarrollo: la vida que llevarás en el instituto. Puedes ir a clase, hacer novillos, ayudar a tus compañeros, dormirte en clase, ligar, realizar exámenes... Vamos, una completa vida estudiantil que influye directamente en los combates y en tus avances. Las amistades del día son aliados en el mundo de las Sombras y tu relación con los compañeros determina cómo van a comportarse al luchar.

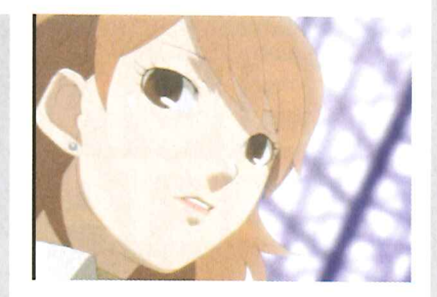
Este aspecto de simulador social, unido a un argumento con muchos matices, es lo que hace que se pase por alto un apartado gráfico pobretón, ofreciendo pese a todo una propuesta de rol para **PlayStation 2** única, original y muy satisfactoria. «

Persona 3 es un juego de rol atípico, adulto y con un apartado de simulador social muy cuidado

la alternativa

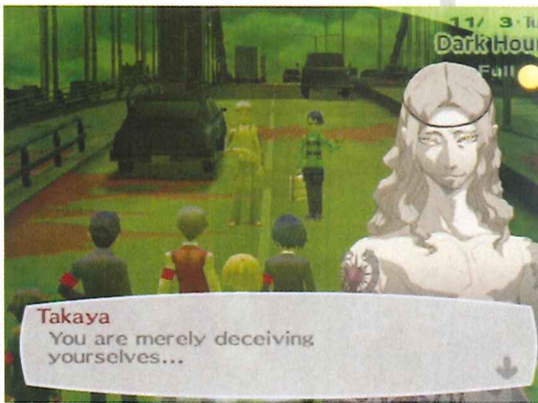


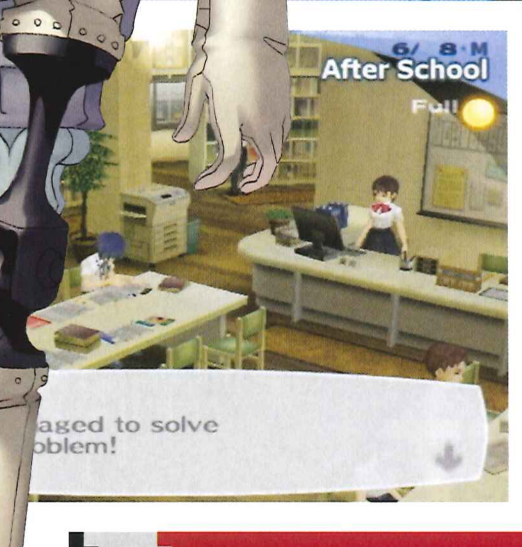
DEVIL SUMMONER. Una entrega independiente de la saga con una estupenda ambientación.

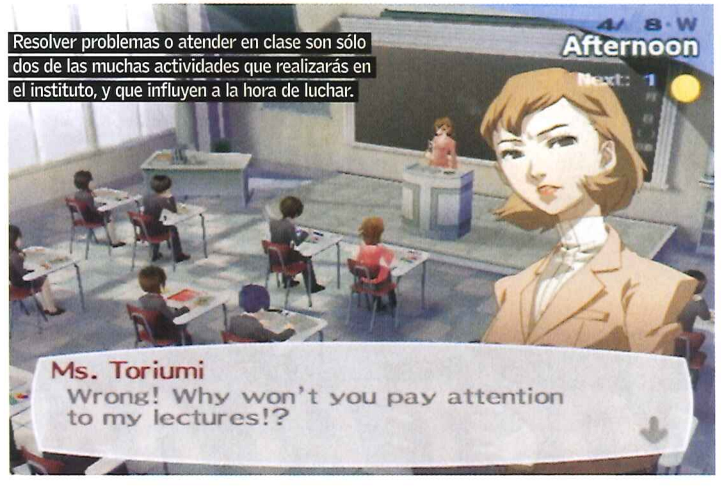




ESTÉTICA ANIME. Hasta ahora Kazuma Kaneko se había encargado de todos los diseños de Persona, pero en la tercera entrega Shigenori Soejima (Stella Deus) opta por un estilo anime que recuerda a Satoshi Kon (Paranoia Agent).







Resolver problemas o atender en clase son sólo dos de las muchas actividades que realizarás en el instituto, y que influyen a la hora de luchar.

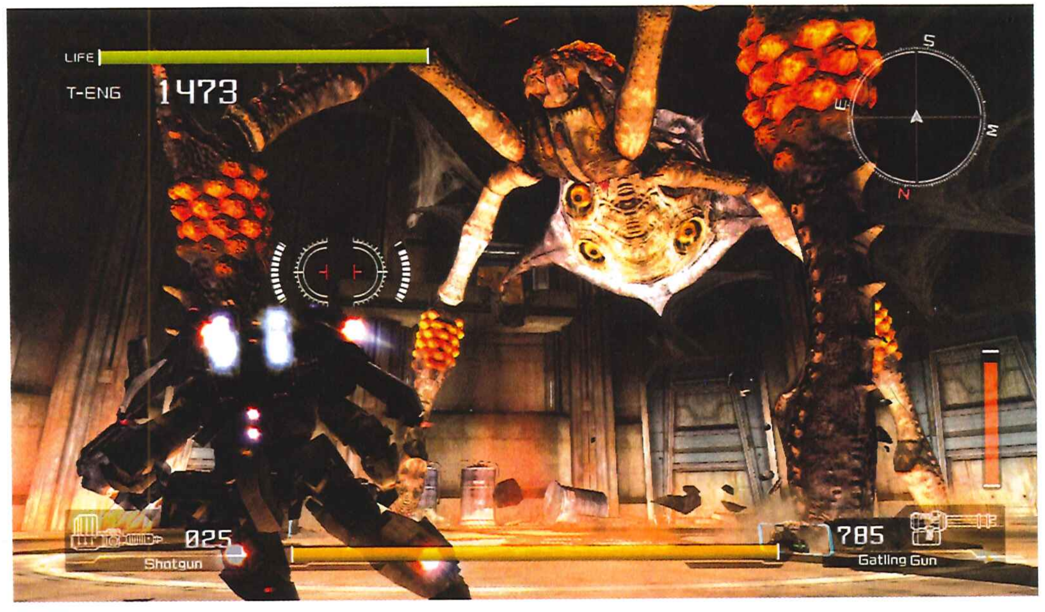
evaluación


Su argumento, inusual por lo adulto y elaborado que es. El desarrollo de las Personas. La vida en el instituto.


Los gráficos podrían ser más elaborados y las mazmorras del Tartarus son repetitivas. Además, es una pena que no haya sido traducido al castellano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
No es el punto fuerte del juego, pues sólo brilla en los escenarios diurnos del instituto.	Música variada que combina toques épicos con cierta oscuridad. Muy recomendable.	Pese a la cantidad de posibilidades para el jugador, es de fácil acceso para cualquier persona.	La parte RPG y la vida en el instituto son casi dos juegos independientes, y ambos muy largos.	Persona 3 se impone a sus limitaciones y ofrece un juego de rol único y muy entretenido.
7,9	8,5	8,0	8,6	8,4


PS3 PS2 PSP
VERSIÓN BETA
Próximamente en tu consola
PS3
EL INVIERNO YA ESTÁ AQUÍ Y VIENE ACOMPAÑADO DE INSECTOS GIGANTES...
LOST PLANET
EXTREME CONDITION
A LA VENTA EN
febrero





LA MADRE DE TODOS LOS BICHOS. Los enfrentamientos contra los enemigos finales de Lost Planet son uno de los pilares del juego; de hecho, ocuparán una gran parte del tiempo que pases junto a él. La primera vez que te enfrentes a ellos te parecerán casi invencibles; hace falta tiempo para descubrir sus rutinas de ataque y defensa, y actuar en consecuencia, ya sea a pie o a los mandos de los poderosos Vital Suits.













PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY

Un shooter en tercera persona intenso, espectacular y divertido, aunque faltan por pulir algunos detalles del apartado gráfico.

Ahora que **PS3** se está haciendo con un hueco cada vez más grande dentro del panorama del ocio interactivo, es lógico que las compañías decidan versionar para la consola de **Sony** algunos de sus éxitos más recientes. Este ***Lost Planet*** que está a punto de llegar a las tiendas españolas es obra del mítico productor de la saga *Onimusha*, Keiji Inafune, una de las más respetadas cabezas pensantes de la veterana programadora **Capcom**. Concebido como una de esas «soap opera» que tanto gustan a los nipones, la trama cuenta con todos los elementos necesarios: un héroe con un pasado oscuro, un planeta inhóspito habitado por una raza de criaturas (los *Akrid*) no muy dispuesta a confraternizar con los humanos y una plétora de personajes secundarios movidos por diferentes razones. Por si fuera poco, durante la aventura de Wayne (que así se llama el protagonista en cuestión, pese a presentar unos rasgos más asiáticos que anglosajones), el clima no acompañará mucho, ya que el planeta donde se desarrolla la acción está dominado por un eterno invierno. Hielo, nieve y ventisca estarán presentes en casi todo momento en las zonas exteriores. Pero también podrás visitar ciudades en ruinas, complejos de edificios y cavernas infestadas de enemigos. La mecánica elegida para llevar a cabo semejante odisea es la del *shooter* más frenético. Y es que, pese a que el protagonista aparece en pantalla en todo momento, el control se lleva ›

COMPAÑÍA **CAPCOM** | DESARROLLADOR **CAPCOM** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES **x16** | www.lostplanet-thegame.com



En el modo multijugador podrás encarnar a muchos de los enemigos del juego.

Una trama con miga.

La historia de este Lost Planet se desarrolla a través de secuencias de vídeo generadas con el propio motor gráfico del juego. A través de las mismas, el protagonista irá descubriendo recuerdos olvidados y lo que se esconde realmente tras la amenaza enemiga.





BATALLAS ON-LINE

No sólo del modo Historia vive el hombre. Los programadores de Capcom han incorporado a su producto un completísimo modo multijugador a través de PlayStation Network para un máximo de 16 jugadores simultáneos. Cuenta con cuatro modalidades diferentes en las que competir y un montón de mapas y personajes diferentes, muchos de los cuales son exclusivos de esta versión para PlayStation 3.











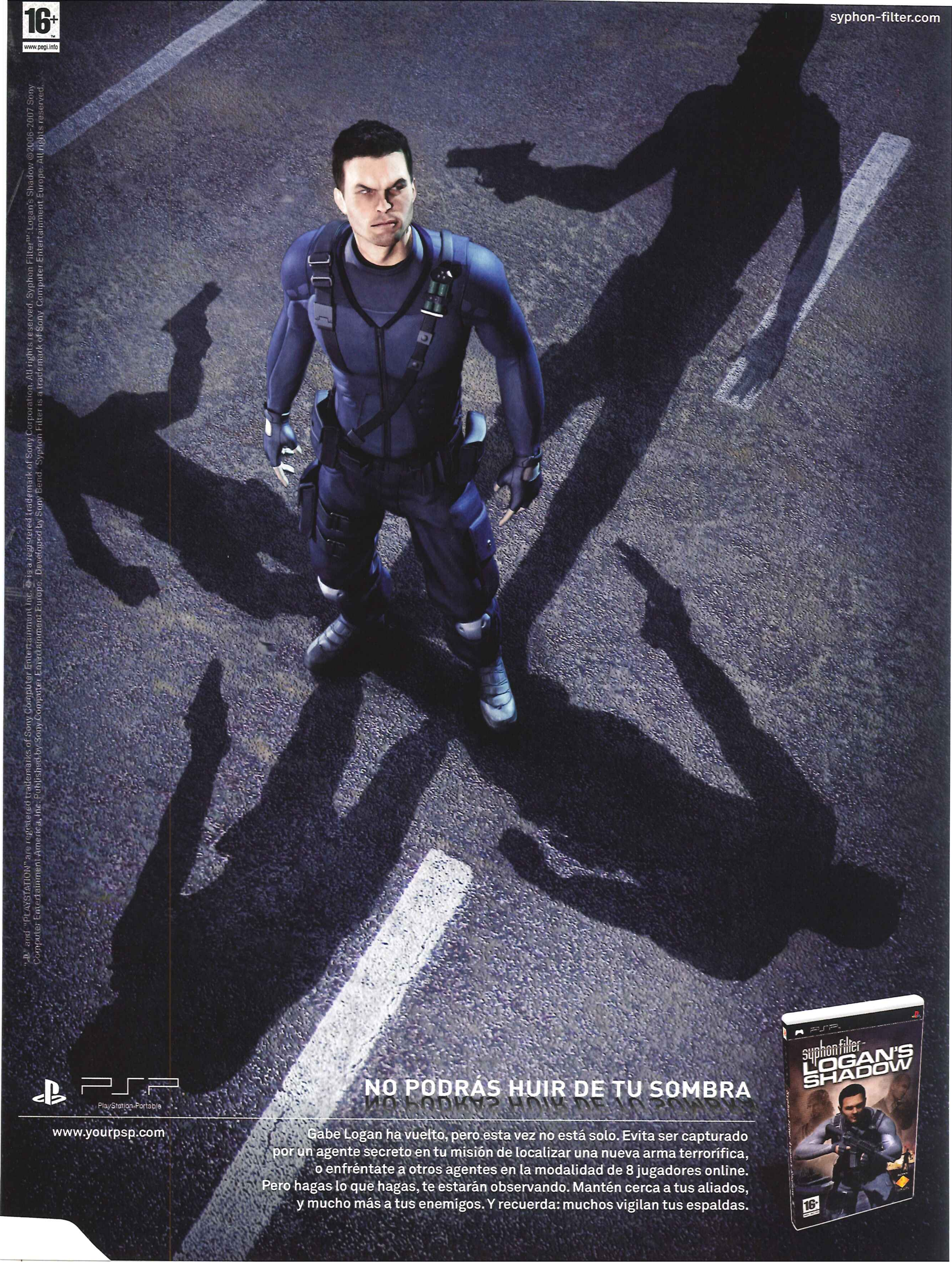
a cabo empleando los dos *sticks* analógicos del mando de **PlayStation 3**, como si de un *shooter* en primera persona estilo *Resistance* o *Call Of Duty* se tratara. Además, los programadores han ideado un sistema que te obligará a estar continuamente derrotando enemigos. Y es que, debido a las bajas temperaturas existentes en el entorno del jugador, éste irá perdiendo «energía térmica» constantemente (vamos, que se irá muriendo de frío el pobre). Para solucionarlo, tendrá que ir recogiendo una especie de esferas brillantes que dejan los *Akrid* al ser abatidos, y que repondrán esta energía perdida. Y los hay de todas las formas y tamaños, desde libélulas de medio metro a inmensos engendros que harán las veces de *final bosses*. Además de las armas de fuego y diferentes tipos de granadas, Wayne tendrá a su disposición un ataque cuerpo a cuerpo y un garfio magnético con el que encaramarse a diferentes superficies. Y si la cosa se pone fea, podrá recurrir a los *Vital Suits*, unos *mechas* que podrá pilotar el protagonista en determinados momentos, capaces de acabar con el insecto más resistente. Además del modo Historia, el juego incorporará una completísima modalidad multijugador y la posibilidad de ir descargando material adicional a través de *PlayStation Store* en el futuro.

claves

1 Los Vital Suits son unos engendros mecánicos que el protagonista podrá pilotar en determinados momentos del juego para aumentar su potencia de fuego de manera exponencial.



2 Los checkpoints del juego están representados en forma de estas balizas que, además de salvar partida, permitirán al protagonista recuperar la energía térmica que haya perdido.


16+
www.pegi.info
syphon-filter.com
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Syphon Filter™: Logan's Shadow ©2006-2007 Sony
Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Bend. Syphon Filter is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
PSP
PlayStation Portable
www.yourpsp.com
NO PODRÁS HUIR DE TU SOMBRA
Gabe Logan ha vuelto, pero esta vez no está solo. Evita ser capturado
por un agente secreto en tu misión de localizar una nueva arma terrorífica,
o enfréntate a otros agentes en la modalidad de 8 jugadores online.
Pero hagas lo que hagas, te estarán observando. Mantén cerca a tus aliados,
y mucho más a tus enemigos. Y recuerda: muchos vigilan tus espaldas.
Syphon Filter
LOGAN'S SHADOW
16+

Algunos de los vehículos tienen cierto parecido con los artefactos de La Guerra De Los Mundos.

PS3

UNREAL TOURNAMENT 3

EL GRAN CLÁSICO DE LOS SHOOTER REGRESA DISPUESTO A DAR GUERRA

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LUCAR
Toda la acción y jugabilidad tradicional de la saga y todas las novedades que demandan los amantes del género hoy en día.



Aunque la agitada existencia del mundillo del videojuego nos haga cada día más olvidadizos, es evidente que aún hay títulos capaces de mantener vivo su recuerdo e intacto su gran poder de convocatoria. *Unreal* es, sin duda, uno de esos pocos elegidos. Aunque gran parte de su merecida fama se la debe a sus entregas para PC, la llegada de las consolas más potentes y, sobre todo, las de última generación, nos ha permitido disfrutar a mucha más gente de su archiconocida jugabilidad. La saga *Unreal* fue, además de uno de los *shooter* en primera persona más representativos del género, una de las primeras en cambiar las reglas del género, y la que apostó más fuerte por el juego multijugador y en red. De hecho, este último apartado fue el que realmente le otorgó más fama y millones de seguidores. En ***Unreal Tournament 3*** para **PS3** podemos adelantar que todas esas señas tan características se verán fielmente reflejadas... pero también se han potenciado otros aspectos novedosos como las fases con vehículos o la posibilidad de dar órdenes comandando tu propio equipo. En este sentido hay que decir que los programadores han sabido acertar y que se trata, para el que ya lo conozca, de todo un *Unreal* y, al mismo tiempo, de un *shooter* muy actual con casi todo lo que suele ofrecer la competencia. Muchos modos de juegos y la máxima jugabilidad en cualquiera de ellos, ya sea en uno o más jugadores. Gráficamente, aunque los escenarios futuristas poseen ciertos parecidos con el pasado, apenas queda nada de aquella estética un tanto rudimentaria y simple. Ahora todo es bastante más detallado y espectacular, sobre todo en los escenarios al aire libre o en plena naturaleza. Lo demás, sí se puede decir que se corresponde con lo de siempre: acción constante y desenfrenada, manejo sencillo y efectivo, escenarios con múltiples alturas y dimensiones proporcionadas, armas capaces de hacer picadillo a un elefante, etc. Puestos a buscar alguna diferencia significativa, nos ha llamado bastante la atención la importante presencia de sangre y demás charcutería fina a la que esta saga se resistía a ceder. Sin llegar al exceso de otros títulos, digamos que es sólo una nota de color de ***Unreal Tournament 3***. ›

COMPAÑÍA **MIDWAY** | DESARROLLADOR **EPIC STUDIOS, INC.** | DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY** | GÉNERO **SHOOTER** | JUGADORES **x16** | www.unrealtournament3.com


En los modos de lucha en equipo será importante la coordinación del comando y el preciso reparto de las tareas.

Comunidad. Dada la importancia del modo en red, UT3 contará con una comunidad en la que podrás agrupar a tus amigos, leer los mensajes o ver los marcadores.








En esta edición hay más razas que nunca. Humanos o no, todos contarán con un arsenal propio.

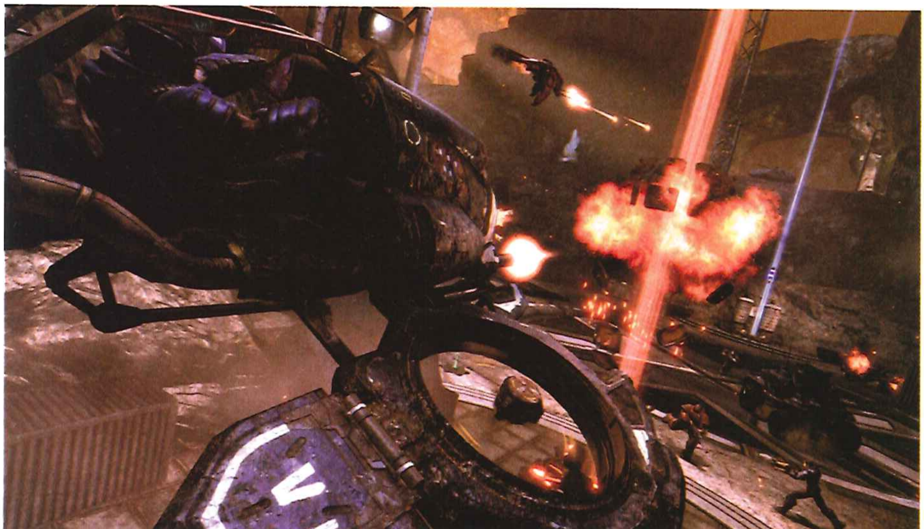



Algunas de las nuevas armas tienen unos efectos realmente demoledores y sangrientos.



Tanto con uno como con más jugadores, la jugabilidad será extraordinaria

Como se puede apreciar en esta pantalla, los escenarios de Unreal Tournament 3 poco tienen que ver con la sobriedad de cualquiera de sus antecesores.



Ahora motorizado. Una de las novedades más atractivas de UT3 es la posibilidad de combatir empleando todo tipo de vehículos. El manejo es bastante sencillo y dichas fases cuentan con sus propios escenarios.



Las fases de acción con vehículos son lo más novedoso de esta entrega

Seguro que para el jugador, más que la presencia de la sangre, será importante el espectacular salto experimentado por la inteligencia artificial de los enemigos. En pocas ocasiones encontrarás rivales tan rápidos e inteligentes... Esta vez, o sorprendes o te sorprenden.

En cuanto a modos de juego, pues tiene bastantes y para todos los gustos, tanto para uno como para más jugadores en red. Van desde el tradicional modo Campaña de ir pasando fases logrando determinados objetivos, hasta un modo de acción instantánea con diferentes tipos de juego (Combate a Muerte, Captura la Bandera, Duelo, etc.). En cualquier caso, la modalidad estrella de la entrega para **PlayStation 3** seguro que va a ser el juego en red. Solo o por equipos, ***Unreal Tournament 3*** ofrecerá decenas de formas de juego y contará con su propia Comunidad. En dicho espacio, el jugador podrá guardar sus datos personales, agrupar a sus compañeros de partidas, almacenar sus mensajes y tener información exacta de las partidas y marcadores.

Para terminar, el juego llegará íntegramente doblado y traducido al castellano y, según parece, también podrás hacerte con una edición especial con un espectacular libro con todo tipo de arte gráfico, un DVD con la historia de la saga y un montón de extras.

claves

1 Como en todo shooter, lo fundamental será andar fino a la hora de apuntar y no fallar demasiados tiros. Aunque hay varios niveles de dificultad, en ninguno vivirás mucho si no aciertas.



2 Recolecta cuantos items encuentres por el camino, sobre todo si son de vida y armadura. En un cuerpo a cuerpo igualado, ambos elementos pueden acabar por ser nuestra mejor baza.




VENTA EXCLUSIVA
GAME
CENTRO MAIL
www.game.es
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
Devil May Cry 4
DEVIL MAY CRY 4
COLLECTOR'S EDITION
CAPCOM
¡¡RESÉRVALO YA!!
STEELBOOK
DEVIL MAY CRY 4
SPECIAL EDITION
ART OF THE DEVIL
DEVIL MAY CRY 4

Correr y liquidar enemigos no es una tarea precisamente fácil: en ocasiones tendrás que aflojar la marcha para limpiar la pantalla de fulanos.

THE CLUB

PS3

CORAZÓN ARCADE PARA UN SHOOTER DEMENCIALMENTE ORIGINAL

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

Por fin, una propuesta realmente original en el campo de shooters en tercera persona. No puedo esperar a probar el modo On-line...



Tras un largo periodo de maduración (tuvimos ocasión de ver el juego en movimiento en el ya lejano E3 de 2006), **Bizarre Creations** ya tiene a punto ***The Club***, un original *shooter* que parte de una idea fascinante: trasladar el espíritu de los *arcades* de conducción al campo de los *shoot'em-ups*.

Si en cualquier juego de coches el objetivo es recorrer cada circuito en el menor tiempo posible, tu meta en ***The Club*** será atravesar cada nivel, luchando siempre contra el crono y encadenando «muertos» con igual facilidad con la que adelantarías bólidos rivales. Deberás aprenderte el camino de la misma forma que memorizarías cada curva de un circuito, con el objetivo de multiplicar la puntuación y acceder a nuevos niveles repartidos por todo el planeta.

El concepto no puede ser más rompedor, aunque habrá que ver cómo responde el mercado a una propuesta tan innovadora. Afortunadamente, ***The Club*** cuenta con unos magníficos gráficos y demenciales dosis de acción para cautivar al jugador. Por no hablar de un corazón 100% *arcade*. De hecho, lo que propone **Bizarre Creations** no se aleja demasiado de lo que sucedía al jugar en los recreativos con *Virtua Cop* o *Time Crisis*: tras unas cuantas partidas acababas memorizando la aparición de los enemigos, adelantándote a sus movimientos. Aplica la misma mecánica a ***The Club***, añádele todo tipo de rutas diferentes para llegar al final, un verdadero arsenal de armas (pistolas, ametralladoras, lanzagranadas, etc.), un desarrollo trepidante que no da un segundo de respiro y ocho personajes para elegir. El resultado es uno de los títulos más sorprendentes que nos deparará este 2008.

De momento, sólo hemos podido echar mano a una versión *beta* que permite acceder a todos los personajes y a unos cuantos niveles, pero el juego final incorporará además opciones On-line con 8 modos multijugador. Estos ofrecerán aún más diversión, tal y como sucede en los *arcades* de conducción: competir contra gente en el circuito siempre ha sido infinitamente más divertido que hacerlo contra la CPU.

El mes que viene analizaremos ***The Club*** y comprobaremos si su modo On-line es tan adictivo como aseguran en **Bizarre Creations**.

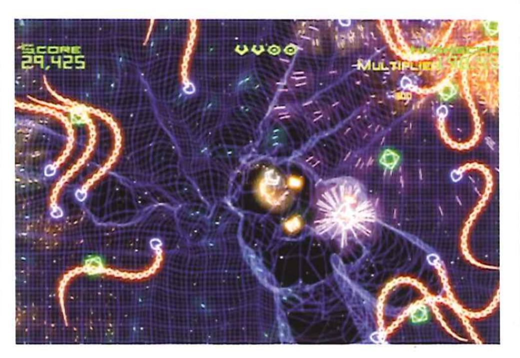
COMPAÑÍA **SEGA** | DESARROLLADOR **BIZARRE CREATIONS** | DISTRIBUIDOR **SEGA** | GÉNERO **RPG DE ACCIÓN** | JUGADORES **x8** | www.bizarrecreations.com

Cada nivel está repleto de diferentes rutas: algunas llevan a la meta, pero otras a callejones sin salida.

Mucho Viaje. La malvada organización The Club organiza este concurso «de muerte» en el que recorrerás el planeta a tiro limpio.







Más que coches.

Aunque el nombre de Bizarre Creations siempre se ha unido al género de conducción (Project Gotham Racing), en su currículum hay un buen repertorio de shooters: desde el arcaico y megadifícil Killing Game Show a Fur Fighters, o el insuperable Geometry Wars.



Claves

1 Tienes a tu disposición ocho personajes, cada uno con un oscuro pasado, armamento específico y diferentes características físicas: velocidad, fuerza, resistencia...

2 Las señales calavera te permitirán seguir encadenando combos aunque no haya enemigos cerca. Algunas son fácilmente localizables, pero otras están escondidas a conciencia.



VERSIÓN BETA

El combate contra dinosaurios es la mayor diferencia de esta saga con respecto a juegos similares del mercado.

PS3

TUROK

PRIMERA IMPRESIÓN

UN VETERANO QUE INTENTA ACTUALIZARSE

LAST MONKEY
Un loable intento por resucitar la saga, pero lo puede tener complicado para destacar entre la gran competencia de su género.



A LA VENTA EN febrero

Aunque la mayoría de los jugadores supieron de la existencia de este nativo norteamericano cuando la desaparecida **Acclaim** lanzó el primer juego, hace ya más de diez años, lo cierto es que este personaje nació en las páginas de un cómic allá por los cincuenta. Sin embargo, hace ya bastante tiempo que no recibíamos la visita del cazador de dinosaurios, más concretamente desde la desaparición de la compañía responsable de su desarrollo. Pero hace un tiempo **Buena Vista Games** se hizo con la licencia y encargó el proyecto de un juego para la nueva generación de consolas a **Propaganda Games**, un grupo de programación recién formado en la ciudad de Vancouver, Canadá. A la hora de encargarlo, los responsables decidieron comenzar desde cero para contar la historia del protagonista. Así pues, Joseph Turok es integrante de un equipo de soldados de élite conocido como *Whiskey Company*, cuya misión es acabar con unos terroristas que tienen como jefe al mentor de Turok.

Pero un aterrizaje más que forzoso en el planeta de destino pondrá al protagonista y a uno de sus compañeros en medio de un entorno selvático lleno de enemigos de todo tipo, tanto soldados rivales como dinosaurios de varias especies. Como buen *shooter* en primera persona que es, Joseph Turok contará con un catálogo de armas de fuego (cada una con dos tipos de disparo) y granadas, aunque como «norma de la casa» también podrá emplear en todo momento su cuchillo. Con él será capaz de aniquilar los enemigos de una forma bastante explícita antes de que le detecten. Y aprovechar las características de la «cadena alimenticia» de los dinosaurios también será una opción para evitar algunos enfrentamientos innecesarios.

Un desarrollo ligeramente lineal, que combina estos entornos salvajes con construcciones futuristas llenas de enemigos «hi-tech» y una jugabilidad bastante sencilla se combinan con un estilo cinematográfico donde no faltarán voces populares para encarnar a los personajes principales (en versión original; es decir, en inglés, ya que el juego llegará doblado al castellano). Además, el juego tendrá la imprescindible modalidad multijugador con mapas propios y un *ranking* de jugadores a nivel mundial.

COMPAÑÍA **BUENA VISTA GAMES** | DESARROLLADOR **PROPAGANDA GAMES** | DISTRIBUIDOR **ATARI** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES x16 | www.turok.com


El juego incorporará la imprescindible modalidad multijugador competitiva a través de la red.



EL LEGADO DE TUROK. La primera vez que este nativo americano visitó el mundo de las consolas fue en 1997, con un juego de disparos en primera persona (como el que nos ocupa) llamado Turok: Dinosaur Hunter. Después fueron lanzadas varias entregas más, pero las últimas decayeron en cuanto a calidad hasta que llegó Turok: Evolution, aparecido en PS2, y francamente olvidable.



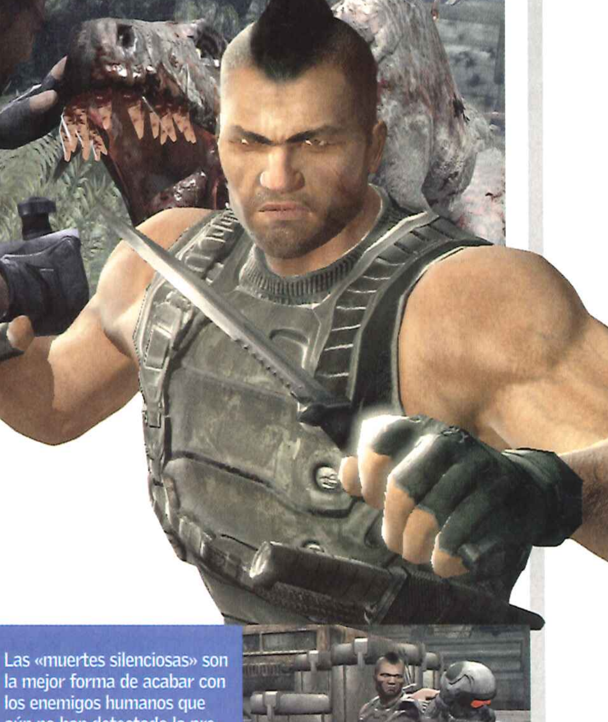












Armamento futurista y enemigos prehistóricos

claves

1 Cuando un dinosaurio se acerque más de la cuenta al protagonista, dará comienzo una secuencia en la que, pulsando el botón que aparece en pantalla, Turok deberá librarse de él.



2 Las «muertes silenciosas» son la mejor forma de acabar con los enemigos humanos que aún no han detectado la presencia del jugador. Limpio, eficaz y espectacular.

VERSIÓN BETA

FIFA STREET 3

PS3

LA SAGA DE FÚTBOL Y ESPECTÁCULO LLEGA A PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Como seguidor de la saga desde sus inicios, encuentro sus novedades gráficas y jugables de lo más adecuadas. Lo mejor, sin duda, es la mayor dificultad que presenta.

La última entrega de *FIFA* revolucionó el sistema de regates y «filigranas» tal y como lo conocíamos, al menos en la nueva generación de entretenimiento audiovisual. Aún así, siempre hay virtuosos del *Jogo Bonito* que no se conformaron con los *driblings* de *FIFA 08*; para ellos, y para los aficionados al lado más *arcade* del deporte rey, **EA Sports BIG** crea la primera entrega para **PlayStation 3** de la espectacular saga *FIFA Street*. La endiablada velocidad y espectacularidad alcanzan nuevas cotas en el *hardware* de **PS3**, aunque, sorprendentemente, el motor gráfico de ***FIFA Street 3*** poco tiene que ver con el realista aspecto que mostraba *FIFA 08* en la consola de **Sony**. La estética elegida por **EA** es la caricatura, que reina en todo tipo de menús y en el transcurso de los partidos. Los imposibles movimientos de los jugadores son más creíbles en la botas de personajes de aspecto totalmente exagerado, detalle que incluso condicionará el nombre de los equipos creados por **EA Sports BIG** para el juego.

Más difícil, más jugable

El sistema de juego ha cambiado ligeramente con respecto a la anterior entrega. A primera vista, la mayor diferencia es la inclusión de un quinto jugador por cada equipo, contando al portero (que ahora podrás controlar); algo que no empequeñece en absoluto el campo, que es un poco más grande que el de *FIFA Street 2*, aunque decorado del mismo modo (el arte callejero es el protagonista en todos los campos).

El desarrollo de cada partido es lo que cambia notablemente en comparación con la anterior entrega: es más complicado robar el balón, más difícil completar regates con éxito, es prácticamente imposible mantener el balón en el aire con pases por alto entre todos los miembros del equipo (como en *FIFA Street 2*)... En resumen, esta nueva versión es más compleja, pero más profunda. Buena prueba de ello es la nueva forma de utilizar la barra *GameBreaker*, tras llenarla, podrás activarla a voluntad para potenciar tanto las acciones ofensivas como las defensivas de todo tu equipo durante unos segundos (incluso tendrás la opción de marcar varios goles con la misma barra).

Como guinda, **EA Sports BIG** no se ha olvidado del modo multijugador On-line.

A LA VENTA EN **Febrero**

COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS** | DESARROLLADOR **EA SPORTS BIG** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | GÉNERO **DEPORTIVO** | JUGADORES x8 | es.ea.com

Zidanes y Pavones.

El nuevo modo Desafío de FIFA Street 3 reúne a los jugadores en diferentes equipos dependiendo de sus habilidades. Lo mejor es el nombre que se le ha dado a cada equipo: Ronaldo, Gattuso y Rooney son algunos de los miembros del equipo «Gorditos»; Eto'o y Cristiano Ronaldo forman parte de «Vacilones»; también encontrarás al equipo «Tapones» con Alves; «Jugones» con Beckham y Deco...



Ahora los equipos tienen un jugador más y los campos son más amplios que en anteriores FIFA Street.







Tendrás que hacer todo tipo de acrobacias y, como novedad, tirar a puerta para aumentar el GameBreaker.

claves

1 Si consigues llenar la barra de GameBreaker todas tus acciones, tanto defensivas como ofensivas, se verán potenciadas. Si te marcan un gol estando potenciado, despídete del GameBreaker.

2 En esta nueva entrega, las espectaculares acciones que podrás llevar a cabo no serán lo único que se aleje de la realidad; el aspecto de todos los jugadores ha sido totalmente caricaturizado.

VERSIÓN BETA

Now come, winsome little witch.

You will help us gain its might.

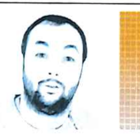
Personajes de tamaño colosal, animaciones soberbias y un colorido digno de una pintura de Arcimboldo.

PS2

ODIN SPHERE

PRIMERA IMPRESIÓN

EL RPG DE ACCIÓN MÁS BELLO JAMÁS CREADO



THE ELF

Nos encontramos ante la auténtica estrella del panorama RPG para este recién estrenado 2008. Pura magia audiovisual en 2D para PS2.

Los áticos siempre esconden algo mágico y en este caso ocultan en su polvoriento, y a la vez acogedor interior, el *RPG* de acción bidimensional más bello y sobresaliente jamás concebido. Tras sus cimientos digitales se hallan algunas claves importantes. La primera, sus creadores (**Vanillaware**), encargados de elaborar *Princess Crown (*para la extinta Saturn y **PSP**) y un más que reciente *GrimGrimoire* también para **PS2** (¿a qué esperáis para conseguirlo?). Y las otras, el apadrinamiento de **Atlus** para su publicación y la feliz idea de **Square Enix** de traernos a Europa, traducido al castellano, este prodigio artesanal y título de culto bautizado como ***Odin Sphere***. Y como más de uno habrá sospechado, la aventura también comienza en un ático, en el de Alice. Desde este lugar se dibujarán ante ti las cinco historias de los cinco protagonistas del juego, cada una bajo un punto de vista diferente. A partir de ese momento ***Odin Sphere*** comenzará a tomar las riendas de tres de nuestros sentidos: la vista, el oído y el tacto. Tu pantalla se convertirá en un auténtico desfile de obras de arte en movimiento, con escenarios de un cromatismo salvaje (dignos del mismísimo Arcimboldo) y una colección de *sprites* exquisitamente diseñados y animados a mano. Además, en algunos casos, Odin y los *final bosses* (por citar algunos ejemplos) hacen gala de unas dimensiones y apariencia realmente majestuosas. Asimismo, tu pabellón auditivo también será gratamente recompensado gracias a la aportación musical de un Hitoshi Sakimoto (*Vagrant Story, FF Tactics, FFXII...*) y, mientras, tus manos sentirán a través del *DualShock* la fuerza de un *RPG* de acción pura, fácil de jugar pero de una profundidad manifiesta, de esos que sólo aparecen dos o tres a lo largo de la vida de una consola, y que está dispuesto a interrumpir el dulce sueño eterno al que se encamina inexorablemente nuestra querida **PS2**. En marzo lo tendremos entre nosotros. «

A LA VENTA EN **marzo**

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX-ATLUS** | DESARROLLADOR **VANILLAWARE** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **RPG DE ACCIÓN** | JUGADORES 1 | www.atlus.us/odinsphere/



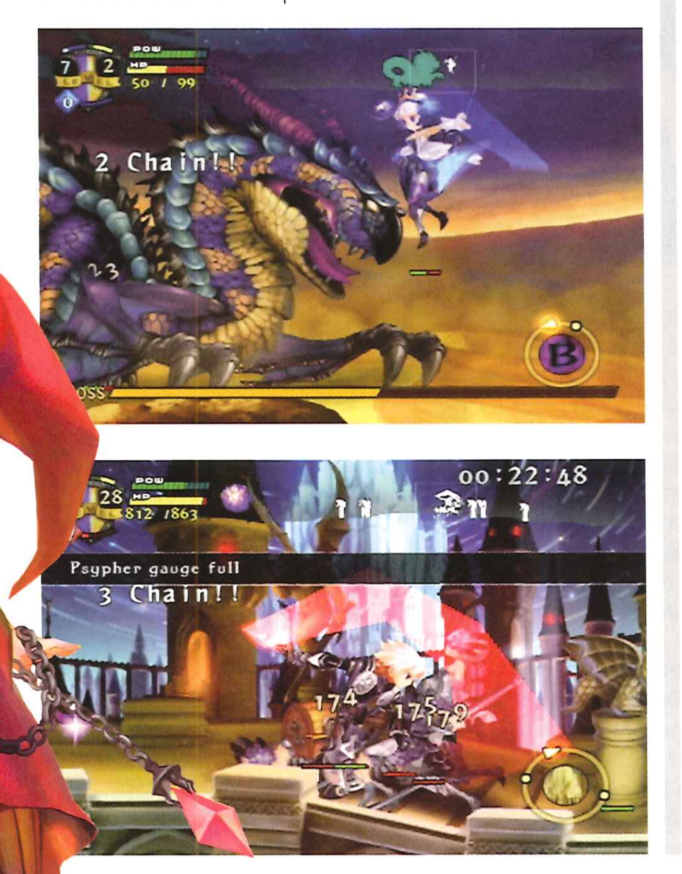




Acción pura en 2D

Los escenarios donde transcurren los combates están representados por extensiones horizontales de estructura circular y múltiples planos de scroll. Al completarlos recibirás una evaluación de tu habilidad. Los duelos con los descomunales final bosses son un auténtico festín para los sentidos.







El ático de Alice esconde 5 libros, que representan las cinco aventuras y protagonistas que se dan cita en Odin Sphere.

Square Enix traerá en marzo a Europa, traducido al castellano, la obra maestra de Vanillaware

claves

1 La historia de cada uno de los cinco personajes cuenta con prólogo, seis capítulos y epílogo. El resultado es una aventura de más de 40 horas de duración por las bellas y mortales tierras de Erion.



2 Los niveles que componen cada escenario están representados en forma circular. Una vez completados podrás visitarlos de nuevo para mejorar tu puntuación y obtener más ítems y dinero.



VERSIÓN BETA

Cada zona del modo historia te pedirá cumplir unos determinados objetivos para pasar a la siguiente zona.

FRONTLINES
FUEL OF WAR



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER EL GÉNERO EN CONSOLA



DOC
Auténticos veteranos del género ofrecen su particular visión de un shooter de nueva generación... y nos encanta.

A LA VENTA EN
febrero

Según Kaos, en el año 2024, las reservas de petróleo estarán a punto de agotarse; al igual que ahora (aunque quede petróleo para rato) las principales potencias mundiales se enfrentarán en una cruenta batalla por el oro negro que le queda al planeta, más concretamente en la zona del Mar Caspio. De tí dependerá el futuro de tu gente y tu civilización... aunque no estarás solo en el campo de batalla. ***Frontlines*** presenta un sistema de juego en equipo en el que no tendrás que dirigir a nadie, simplemente seguir las órdenes de la central en busca del siguiente objetivo. El desarrollo del juego recuerda al clásico modo *Onslaught* de *Unreal Tournament*: tendrás que combatir por hacerte con un punto de control y, al hacerlo, ganarás acceso a nuevos puntos a los que podrás llegar solo, acompañado, por tierra, por aire...

Uso de vehículos.
La gigantesca extensión de los escenarios de ***Frontlines*** te obligará en muchas ocasiones a «tomar prestados» todo tipo de vehículos: carros blindados, tanques, helicópteros, cazas... El control de los vehículos es tan intuitivo que incluso te permitirá saltar de un vehículo aéreo en el aire para caer en paracaídas en la zona que prefieras. El desarrollo del modo para un solo jugador es de lo más variado, aunque esté basado en un claro planteamiento multijugador. Y es que es vía On-line, junto a un máximo de 31 jugadores, donde ***Frontlines: Fuel Of War*** muestra su mejor cara.

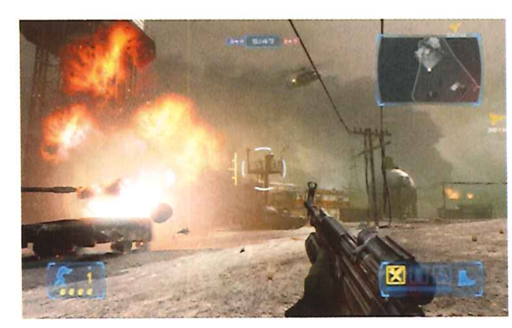
En el modo multijugador tendrás a tu disposición un gran abanico de «clases» de soldado, que evolucionarán a medida que consigas puntos de control enemigos o bajas del ejército oponente. Entre las clases encontrarás soldados capaces de controlar drones a distancia (para explorar zonas sin ser detectado, e incluso para hacerlos detonar sin ningún peligro), otros expertos en armamento pesado e incluso unos que en una de sus evoluciones serán capaces de ordenar mortíferos (y espectaculares) ataques aéreos en una zona designada previamente con los binoculares.

COMPAÑÍA **THQ** | DESARROLLADOR **KAOS STUDIOS** | DISTRIBUIDOR **THQ** | GÉNERO **SHOOT'EM-UP** | JUGADORES x32 | www.frontlines.com





Vehículos. Será esencial hacer un buen uso de todos los vehículos que encuentres por el gigantesco escenario del juego. Te ayudarán a llegar a tus objetivos más rápidamente por tierra y por aire.

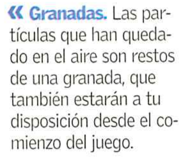






DRONES. Al comienzo del juego te enseñarán a controlar estos pequeños robots que te servirán para explorar zonas sin ser detectado, atacar enemigos sin poner en peligro tu vida e incluso para hacerlos detonar como si fueran una bomba.

Carro Blindado. Todos los vehículos del juego tienen su punto débil, y la lentitud de movimientos es el del carro blindado que veis en la pantalla.



Granadas. Las partículas que han quedado en el aire son restos de una granada, que también estarán a tu disposición desde el comienzo del juego.

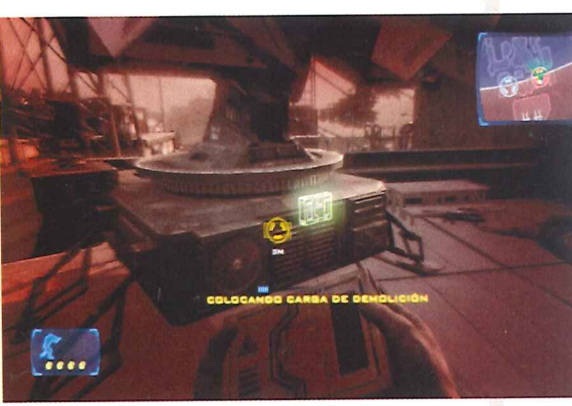






David vs Goliath. Es complicado, pero acabar con un vehículo a base de granadas no tiene precio (vía On-line, no digamos).

Punto de control. Puede ser un antiaéreo a demoler, un ordenador, etc. Asegura el punto y corre hacia el siguiente.





claves

1 A medida que avanzas por el juego conseguirás nuevas habilidades, como el control sobre drones y hasta la capacidad de ordenar ataques aéreos sobre una zona controlada por los enemigos.



2 Hasta 32 jugadores podrán participar en partidas On-line en la piel de diferentes tipos de soldados capaces de controlar drones, ordenar ataques aéreos, manejar un determinado tipo de armas...



VERSIÓN BETA

NBA 08

PS3 PS2

PRIMERA IMPRESIÓN



CHIP & CE

Tras mucho tiempo, el abanico de simuladores de baloncesto se amplia en nuestro país.

A LA VENTA EN febrero

MÁS COMPETENCIA EN LOS SIMULADORES DE BALONCESTO

Los más veteranos recordarán aquellos años en los que contaban con una amplia oferta de juegos de baloncesto. En esos momentos aún no había aparecido la saga *NBA 2K*, y títulos como *Tecmo Super NBA Basketball*, *NBA Action* o *Total NBA* (de **Sony C.E.**) ofrecían múltiples alternativas. Sin embargo, el lanzamiento de **PS2** supuso un cambio radical en el género, que pasó a contar únicamente con dos simuladores: *NBA Live* y *NBA 2K*. Durante este periodo, desde Estados Unidos llegaban noticias de otros títulos, entre los que se encontraba el creado por **Sony**, pero que no llegaban a ser distribuidos en España. Este año, cuando ya casi nadie se lo esperaba, *NBA 08* llega a nuestro país contando con la presencia del jugador Juan Carlos Navarro como imagen publicitaria.

NBA 08 incluye algunos aspectos que abren nuevos caminos dentro del baloncesto, entre los que destaca un indicador de tiro que, mediante un código de colores, permite al usuario tener un mayor control en la ejecución de los lanzamientos. Con ello, los tiros a canasta se hacen más intuitivos, ya que permiten hacerte una idea de forma inmediata de si un tiro es bueno o no. También es interesante la influencia de las acciones espectaculares en el rendimiento de los jugadores, siendo un aspecto que determina el comportamiento y la efectividad de estos en cada momento. Por otra parte, la versión **PS3** hace uso del sensor de movimiento del *Sixaxis* para realizar jugadas en ataque y controlar la presión defensiva.

Variedad de opciones

NBA 08 se centra de forma exclusiva en la NBA, aunque tiene una interesante selección de modos alternativos. Así, tanto en **PS2** como en **PS3** se incluyen distintos minijuegos en los que disputar concursos de triples, una competición donde hay que completar un circuito con diferentes pruebas de habilidad y un entretenido Amo de la Pista. En este último, hasta cuatro jugadores, controlados simultáneamente por usuarios, se pelean por anotar en una cancha en la que el lugar del lanzamiento determina el valor de la canasta. Además, cada una de las versiones ofrece modos exclusivos que van desde el modo Historia en **PS2**, hasta escenarios basados en situaciones reales en **PS3**.

COMPAÑÍA **SONY C.E.** | DESARROLLADOR **SONY C.E. STUDIOS SAN DIEGO** | DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | GÉNERO **DEPORTIVO** | JUGADORES x4 | es.playstation.com

MODOS DE JUEGO.

Además de las competiciones centradas en la NBA se incluyen minijuegos y modos alternativos. Cada versión tiene su propia oferta y destacan los desafíos basados en partidos reales en los que hay que emular a jugadores logrando canastas desde las áreas en las que estos las consiguieron, o anotar los mismos puntos.





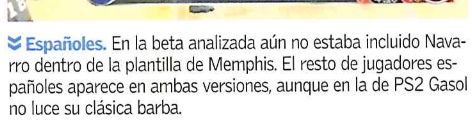




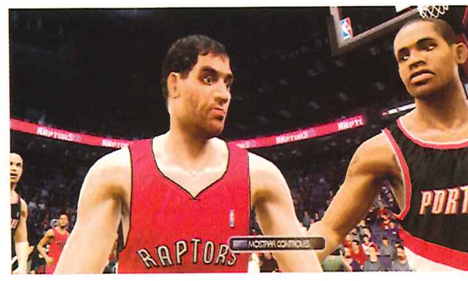
Aumentan las funciones del Sixaxis aplicándolas a acciones del juego, y no sólo a los tiros libres.

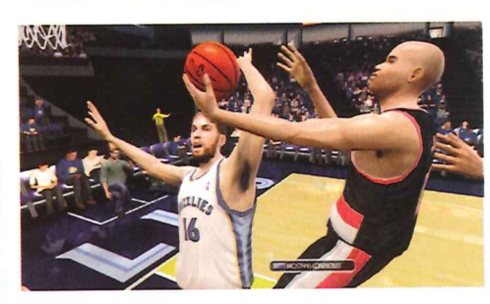






Españoles. En la beta analizada aún no estaba incluido Navarro dentro de la plantilla de Memphis. El resto de jugadores españoles aparece en ambas versiones, aunque en la de PS2 Gasol no luce su clásica barba.



claves



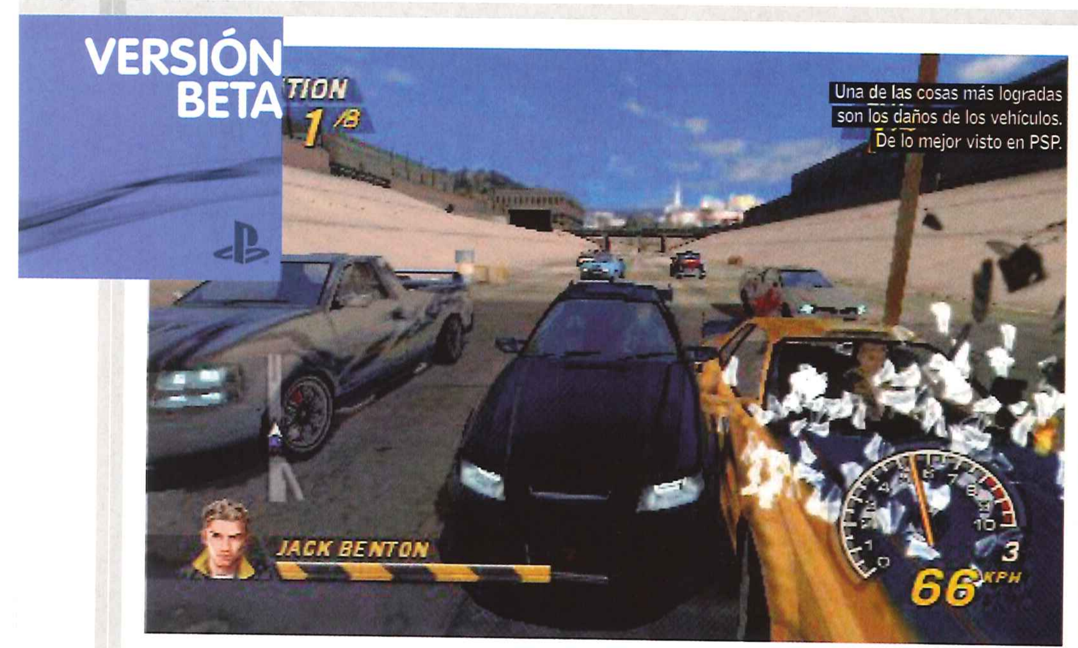
1 El título de Sony aporta nuevos elementos a un género en el que la oferta de juegos es muy limitada. Especialmente interesante es la posibilidad de utilizar el sensor de movimiento del Sixaxis en juego real.



2 Las dos versiones analizadas presentan algunos fallos gráficos que afectan de forma considerable a la jugabilidad. Esperemos que en la versión final se solventen estos problemas.



VERSIÓN BETA



Una de las cosas más logradas son los daños de los vehículos. De lo mejor visto en PSP.







Acrobacias. En menos de un segundo deberás lanzar al piloto a través del fuego, calculando bien el ángulo para lograr la mayor altura posible.





FLATOUT: HEAD ON



O CÓMO PERDER LOS PUNTOS DEL CARNÉ EN MENOS DE LO QUE CANTA UN GALLO

COMPAÑÍA **EMPIRE**
DESARROLLADOR **BUGBEAR ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
JUGADORES x8
www.flatoutgame.com

Nunca hemos ocultado nuestra pasión por este tipo de juegos y tampoco lo vamos a hacer ahora... Y es que en contadas ocasiones hemos encontrado un juego que ofrezca tantos motivos para engancharnos.

Flatout: Head On es, seguramente, de lo mejorcito y más divertido que verás en **PSP** durante los próximos meses. Aunque gráficamente no varía demasiado respecto a lo que vimos tiempo atrás en **PS2**, esta entrega para la portátil de **Sony** se puede decir que ha sido especialmente diseñada para aprovechar los puntos fuertes de esta consola. Se trata de un *arcade* en el que prima el espectáculo sobre todo; además, parece no temer caer en lo excesivo con tal de entretener y sorprender.

Aunque hay algún modo de juego que básicamente sólo consiste en correr, se puede decir que el 80% de ***Flatout: Head On*** es una batalla constante o un reto de habilidad con los coches como pretexto. Ahora, más que nunca, la cuestión vuelve a ser destruir o ser destruido, aunque también tendrás que sumar otras obligaciones, como realizar piruetas, alcanzar un determinado número de puntos u otros muchos requisitos. Si alguna cosa distingue a *Flatout* de cualquier otro juego es, sin duda, su modo Acrobacias. En dicha modalidad, deberás utilizar a tu propio piloto para superar pruebas de habilidad y puntería. A las tradicionales competiciones de Salto de Altura, Longitud o Dardos se han añadido más modalidades, alguna con el fuego como gran protagonista.

Para finalizar, hay que añadir que ***Flatout: Head On*** contará también con más de 45 vehículos, 40 recorridos y un montón de modos de juego para varios jugadores de manera simultánea.

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LUCAR
Promete ser un juego capaz de desterrar por completo el aburrimiento. Está muy bien adaptado a PSP.





1 Las pruebas acrobáticas harán pasar a tu piloto por momentos realmente críticos. En esta ocasión, como se puede ver en pantalla, intenta traspasar una nube de fuego... con muy poco éxito.



2 Éste es un juego de riesgo y máxima exigencia... así que, el que no arriesgue, no llegará demasiado lejos. Para poder superar muchas rondas tendrás que caminar siempre por el filo de la navaja.





El control resulta muy diferente dependiendo del vehículo elegido.





VERSIÓN PSP. La versión para la portátil de Sony cuenta con un desarrollo totalmente original y diferente, pero conserva prácticamente todos los vehículos y modalidades del MX Vs. ATV de PlayStation 3.







El motor gráfico de la versión PlayStation 2 no tiene nada que envidiarle al de PS3.



Será esencial conocer a la perfección el comportamiento de cada vehículo del juego.

MX VS. ATV UNTAMED



LOS AUTÉNTICOS PIONEROS DEL CROSSOVER MOTORIZADO REGRESAN CON UNA NUEVA ENTREGA

COMPAÑÍA **THQ**
DESARROLLADOR **RAINBOW STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **THQ**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
JUGADORES
x12
http://mxvsatv.com

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Variado, divertido y muy completo. Un auténtico «must-have» para los aficionados a cualquier deporte del motor.

Si bien es cierto que los genios de **Evolution** han popularizado recientemente el original concepto de conducción de *MotorStorm*, **Rainbow Studios** ya explotaba desde hace tiempo el filón de los *crossover* del mundo del motor con *MX Vs. ATV*. La saga se estrena en **PS3** con un motor gráfico espectacular y una ingente cantidad de modos de juego y posibilidades, aunque **PS2** y **PSP** no se quedarán atrás: **Rainbow** ha delegado en **Incinerato**r (**PS2**) y **Tantalus** (**PSP**) las tareas de programación y los resultados han superado sus propias expectativas. Las tres versiones del juego ponen al límite el *hardware* de las tres consolas, pero el motor gráfico de la versión **PlayStation 3** resulta impresionante: la física de los vehículos es bastante realista y la nueva perspectiva en primera persona es de lo más espectacular que hemos visto en meses. Junto a la posibilidad de conducir *Quads* (*ATV*) y motos de *Motocross* (*MX*), **Rainbow** ha incluido nuevos vehículos en esta edición, como *monster trucks,* mini-motos, *buggies*, camiones como los del *Paris Dakar*... Además, el desarrollo del juego te obligará a utilizar todos y cada uno de ellos. Podrás participar en torneos *FreeStyle* (hasta 40 acrobacias diferentes), *Opencross* (lo más parecido a *MotorStorm*), *Motocross* puro y duro... Aunque el mejor modo de juego es el Torneo *X-Cross*, que pondrá a prueba tu habilidad al volante (o manillar) de todos los vehículos disponibles a través de un esquematizado sistema en el que están incorporadas todas las modalidades de juego.

A estas alturas, no podía faltar un modo On-line; **PS2** lo ofrecerá para 6 jugadores y **PS3** para un máximo de 12. Los usuarios de **PSP** tendrán que conformarse con un modo *ad hoc* para 4 personas.





1 En el modo X-Cross Tournament te verás obligado a controlar cada uno de los vehículos a la perfección, ya que se puntuará el resultado global de cada prueba y con cada vehículo.



2 El motor gráfico de la versión para PlayStation 3 de MX Vs. ATV Untamed es de lo más espectacular. Lo mejor es su vertiginosa perspectiva en primera persona y su física realista.



BUZÓN

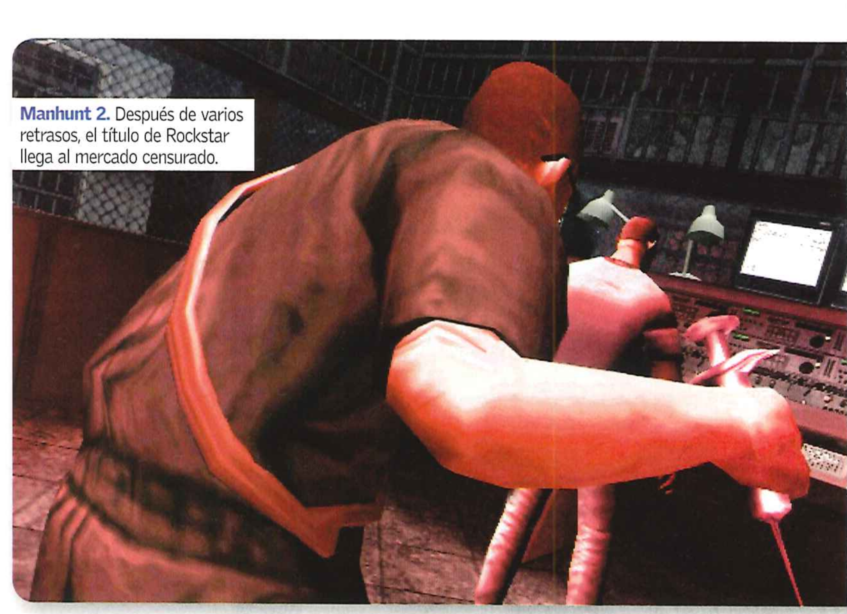
Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Censurad la censura

TANAUSÚ PEÑA MARTÍN
VÍA E-MAIL.

La censura, centro de discusión y polémica constante, sólo ha tenido un único perjudicado a lo largo de su trayectoria: el jugador. Aquellos que se obstinan en degradar los videojuegos son simplemente padres demasiado ocupados para dedicar unos minutos en controlar qué juegos compran sus hijos. Pues bien, se ha establecido un criterio de clasificación de juegos por edad, se ha especificado los contenidos del mismo y aún así siguen pidiendo la cabeza de cualquier diseñador que incluya un poco de sangre. Juegos como *Metal Gear Solid,* criticado por mostrar calmantes; *GTA*, que refleja la cruda realidad; y *Manhunt 2*, que recientemente ha sufrido la punzada de la censura, son ejemplos de títulos orientados al público adulto.

Los «obstinados» deben entender que los juegos no son sólo «juego de niños», sino que se han convertido en un centro de ocio y diversión con presupuestos de magnitud similar al del cine dedicado a cualquier público. Censurar equivale a insultar al autor a la par que mutilar su obra. ¿Sigue el David de Miguel Ángel desnudo? ¿Cuánto tardarán en censurar también el arte?



Manhunt 2. Después de varios retrasos, el título de Rockstar llega al mercado censurado.

fotomatón



César nos pone los dientes largos con la edición especial de MGS Portable Ops aparecida únicamente en Japón.

Miguel Tomás Martí muestra su colección completa de Grand Theft Auto. ¡Eres la envidia de muchos lectores!



El Récord del mes

Juan Manuel Lozano ha conseguido aumentar al máximo el nivel de experiencia de todos sus personajes de FFXII



El Hype vende

K
VÍA E-MAIL.

Primero aclarar que «Hype» es el grado de expectación con el que se espera algo. Seguro que os ha pasado más de una vez... Gracias al *marketing* que se realiza a los videojuegos en revistas o Internet, y las notas altísimas que consiguen de primeras, hace parecer que el juego se va a comer el mundo, que es un *must-have*, un «vendeconsolas». Pero luego, cuando llega el día de la verdad, lo metes en la consola y chocas con la realidad: no era el juego que pensabas que iba a ser. Títulos como *GTA4* o *FFXIII* parecen que se van a comer el mundo y son dos claros ejemplos de *Hype* extremo. Así, cuando se estrena un nuevo tráiler es un auténtico festín: aparece fechado días antes, con cronómetro cuenta atrás... y al final son sólo vídeos, y en algunos casos no pasan de ser cinemáticas. Cuidado, el *Hype* a veces traiciona. Otra cosa que me comió la cabeza en su día es ¿por qué *Lair* recibió notas tan dispares en los medios? Sobre 10, se llevó puntuaciones de 5 hasta 8 alto ó 9. Es importante contrastar, comparar las *reviews* de varias revistas/web, alquilar o consultar con amigos. ¡Ah! Y una *demo* en la *Store* antes del lanzamiento nos haría un favor.

Los juegos siguen siendo caros

PERE JOAN MARCH.
VÍA E-MAIL.

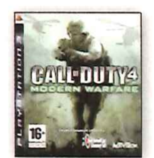
El e-mail que envío quiere ser una contestación al e-mail de Fernando Muñoz Vázquez. Decía que la mayoría de juegos tienen un precio justo. Pensemos en el precio... ¡70 Euros! ¡Más de diez mil pesetas! Equivalente a mucho dinero, por lo que gran parte de los mortales sólo podemos comprarnos un juego cada seis meses y una revista especializada (la vuestra es la mejor) para que nuestra compra no sea inútil. Reflexionemos sobre lo que se puede comprar con 70 Euros: dos pelis en Blu-ray y casi cuatro en DVD. Es verdad que un juego, en algún caso, supera la experiencia de la película (*Assassin's Creed* y *Oblivion*, por ejemplo), pero no siempre. Como mucho debería valer unos 40 Euros, 45 a lo sumo. También se podría poner precio según la calidad del título (no creo que lo hagan, pero puestos a pedir...).

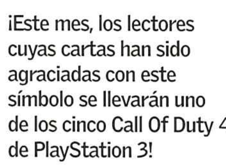
> **«Censurar es como insultar al autor y mutilar su obra»**

Contenidos para descargar

FERNANDO RÓDENAS.
VÍA E-MAIL.

Cierto es que la tecnología avanza y que las compañías de videojuegos, al igual que todas las demás, descubren día a día nuevas posibilidades de mercado. Sin embargo, esto no siempre es bueno para el cliente ya que,

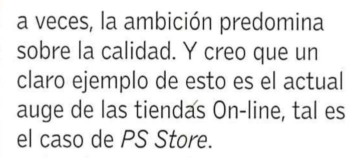




¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Call Of Duty 4 de PlayStation 3!



¡¡REGALAMOS 5 BURNOUT PARADISE DE PLAYSTATION 3!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un Burnout Paradise para PS3!



a veces, la ambición predomina sobre la calidad. Y creo que un claro ejemplo de esto es el actual auge de las tiendas On-line, tal es el caso de *PS Store*.

Con la excusa de las posibilidades On-line, muchas compañías nos hacen pagar 70 Euros por un producto que, a pesar de ser de buena calidad, está incompleto. Y es que no son pocos los títulos que el mismo día de su lanzamiento tienen nuevos contenidos de pago disponibles a través de Internet. ¿Por qué no se incluyen estos contenidos en el producto que estamos comprando? Al final, si quieres tener ese «fantástico» juego completo, no pagas los 70 Euros, sino que a eso hay que sumarle el precio de los contenidos descargables.

Con esto no quiero decir que no se hagan contenidos para descargar, pero sí creo que muchos deberían ser gratuitos o, al menos, tener un precio más reducido.

«A los 70 Euros hay que sumarle el precio de las descargas»







EL TEMA DEL MES
DESPUÉS DEL SOPORTE DIVX, ¿QUÉ CREES QUE LE FALTA A PS3?

¿Y la Home? ¡Cada vez se va más lejos!

KHAZAR. VÍA E-MAIL.
¡Pufff! ¡Me va a faltar espacio en la sección para poner cosas muy interesantes para añadir a la consola! Soporte para *Divx* era una de ellas... Seguro que a mucha gente no se le ocurren más cosas que añadir, pero las hay y aprovecharemos el tema del mes para rebanarnos los sesos. ¿Qué os parecería «acceso al XMB desde cualquier juego»? Muchos usuarios esperamos esa mejora... es absolutamente molesto tener que salir del juego cada vez que quieres enviar un mensaje a un amigo. ¿Qué os parecería también poder hacer capturas de pantalla en cualquier juego (como en *R:FOM*)? ¿Y poder grabar secuencias de vídeo de lo que estás jugando? ¿No os encantaría poder crear con **PlayStation 3** un tráiler musical del juego al que estás jugando y ser tú el protagonista? Y compartirlo, por supuesto.

Seguimos. Crear grupos en la lista de amigos, perfiles más detallados y con estadísticas, posibilidad de tener clan ya desde la lista de amigos, escuchar mi música del disco duro desde los juegos, *blogs* personales expuestos y accesibles desde la lista de amigos...

Sí que hay cosas, sí... ¿Y la *Home*? ¡Cada vez se va más lejos! El que diga que no cree que le falte nada más, no sabe lo que está diciendo.

A PlayStation 3 ya no le faltan formatos, sino juegos exclusivos

LUIS PIQUERAS ANDREU. VÍA E-MAIL.
Personalmente creo que a **PS3** no le faltan formatos, sino juegos. Mientras que su principal competidora cuenta con un buen puñado de exclusivas, **Sony** ha perdido muchas, como *Devil May Cry*. La saga *Ninja Gaiden* a mi me sigue pareciendo exclusiva de Xbox, porque a **PS3** le han dado un refrito; como *Final Fantasy* en la máquina de **Microsoft**, que no le dan las entregas normales. Asimismo, todo apunta a que *Ninja Gaiden 2* será exclusivo de 360. Así que, a nosotros nos toca consolarnos con *Final Fantasy* y *Metal Gear Solid*, aunque ya quisieran consolarse muchos la mitad de bien que los usuarios de «la bestia negra»... Mención aparte merece *Unreal Tournament 3*. En un principio será exclusivo de **PS3**, aunque dicen que esa exclusividad es temporal. Evidentemente, los juegos creados por **Sony C.E.** no los cuento porque es más que obvio que son exclusivos de **PS3**.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 86.
«¿Juegas On-line con PlayStation 3? ¿Cuáles son tus tres títulos On-line preferidos y por qué?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



NEED FOR SPEED PROSTREET
JESÚS IGNACIO ALONSO
VÍA E-MAIL.
Soy un forofo de Need For Speed desde los 6 años y me ha encantado esta versión para PS3. Tiene un modo On-line que ya quisieran otros, pero me ha decepcionado un poco porque se ha apartado bastante del estilo arcade que caracterizaba a NFS.

9,1



UNCHARTED
JOEL BARISH
VÍA E-MAIL
Divertido, trepidante, con un argumento de película... Y, además, tiene uno de los mejores apartados gráficos que se han visto en PS3. En mi opinión, lo mejor de Uncharted es la tremenda variedad de situaciones y la perfecta armonía entre los diferentes géneros que atesora la aventura.



9,7



HEAVENLY SWORD
SQUALL LEONHEART
VÍA E-MAIL
Un juego que ha recibido varios premios; eso sí, antes de que saliera la version final, ya que dura menos que un capítulo de Los Simpson (lo terminé en 4 horas) y la jugabilidad se hace muy repetitiva... Me siento estafado y tonto por haberlo comprado nada más salir.

5,5

BUZÓN
Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
c/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»





Cuando todo indicaba que un clásico como Turok no volvería a pisar consola alguna, el conocido cazador de dinosaurios llega a PlayStation 3 para plantarle cara a títulos como Call Of Duty 4 o Resistance. Los clásicos nunca mueren.

Vibración con el Sixaxis

Hola, me llamo Santi y siempre leo vuestra revista. Quería que me respondierais algunas preguntas:

❶ En el juego de *MotorStorm* aparece una opción en la que puedo regular la vibración del mando, pero el mando no vibra. ¿Para qué sirve eso?
❷ ¿Qué juego para PS3 me recomendáis: *Skate* o *Tony Hawk's Proving Ground*?
❸ ¿Qué juego para PS3 me recomendáis: FIFA 08 o PES 2008?
SANTIAGO SILVA, VÍA E-MAIL.

❶ Por ahora no te servirá para nada, ya que los *Sixaxis* con vibración (*DualShock 3*) sólo están disponibles, por ahora, en Japón. En teoría, el *DualShock 3* llegará a nuestro país antes del verano.
❷ Si te gusta el sistema de juego *arcade* de la saga *Tony Hawk's, Proving Ground* te dará horas de diversión; pero si buscas algo nuevo y más realista, hazte con el título de **Electronic Arts**. Nosotros nos quedamos con *Skate*.
❸ Todo depende de cómo quieras jugar con cada título. Si eres un fanático de la saga *PES*, con la Liga *Master* y su característica jugabilidad, *PES 2008* te va a encantar. Por otro lado, si piensas jugar On-line puedes ir despidiéndote del título de **Konami**. *FIFA 08* no sólo tiene un modo On-line inmejorable, además tiene un apartado gráfico sublime y una jugabilidad que ha mejorado bastante con respecto a su anterior entrega.



Skate. EA le planta cara a Activision con el simulador de Skate más realista jamás creado.

Parches de actualización Off-line

Hola, me llamo Asier y os escribo porque me gustaría que me resolvieseis algunas dudas que tengo sobre PlayStation:

❶ ¿Las actualizaciones y parches que están en la *PS Store* son eternas o desaparecen de la *Store* con el tiempo?
❷ Además de la función de vibración del mando, ¿se han incorporado o mejorado otros aspectos en el *DualShock 3*?
❸ ¿De qué forma se pueden solucionar los fallos en juegos como *PES 2008* y *Call Of Duty 4* si no es vía On-line?
❸ ¿Está previsto algún *Prince Of Persia* para PlayStation 3?
ASIER ZAZPE, PAMPLONA.

❶ Por ahora, todas las actualizaciones están disponibles en todo momento y nos parece bastante improbable que algún día lleguen a desaparecer de la *Store*.
❷ No. La única mejora o novedad del nuevo *Sixaxis* es la incorporación de dos motores para hacer que el mando vibre como ocurría con el *DualShock 2* de **PlayStation 2**.
❸ La única forma de actualizar los juegos es arrancándolos mientras estás conectado a Internet con la consola (y con tu sesión de *PlayStation Network* abierta).
❸ Lo más parecido que vas a encontrar (y creado por los mismos desarrolladores) es *Assassin's Creed*. En nuestra opinión, el título protagonizado por Altair es bastante mejor que *Prince Of Persia*.



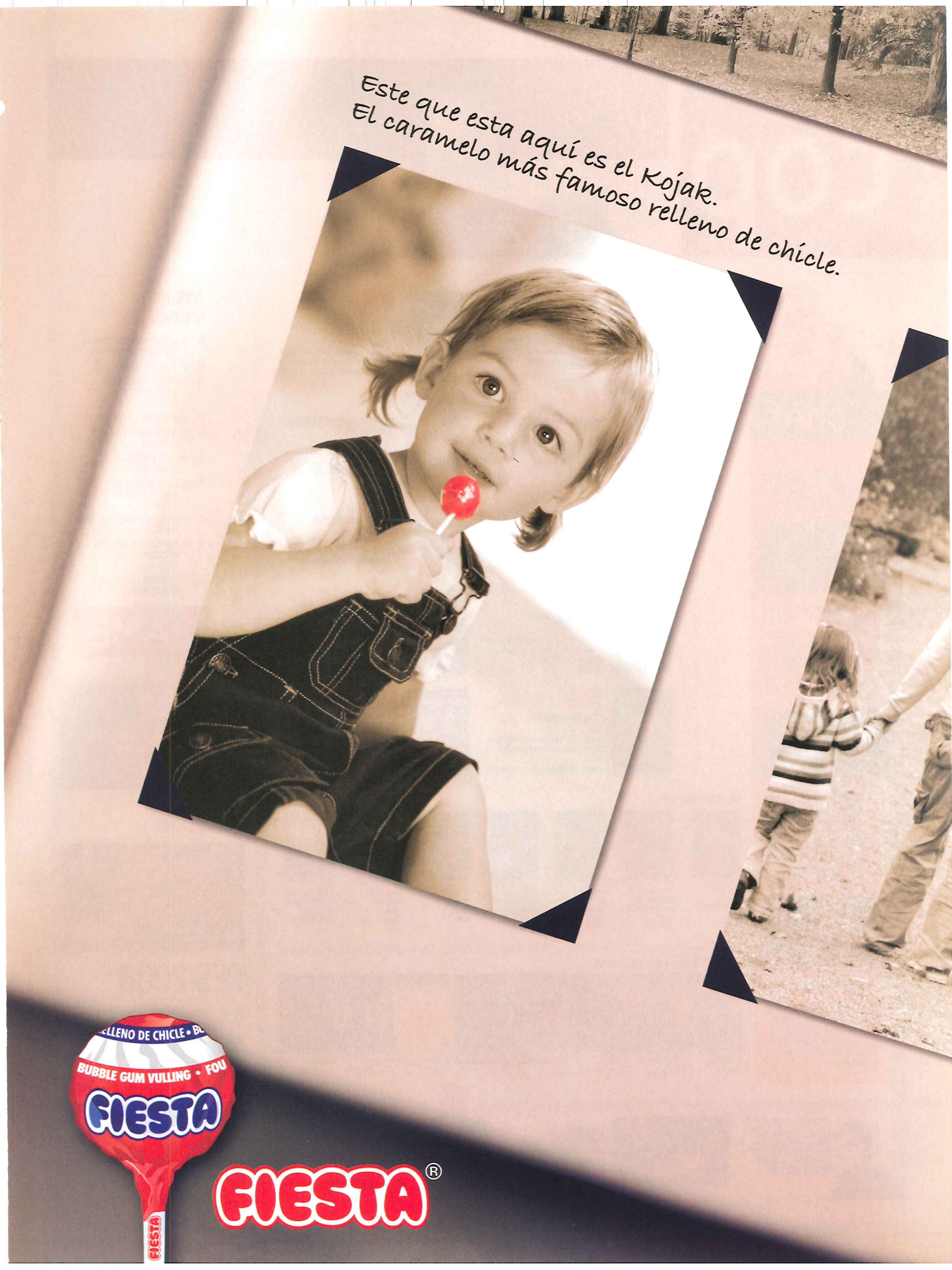
La tecno-duda

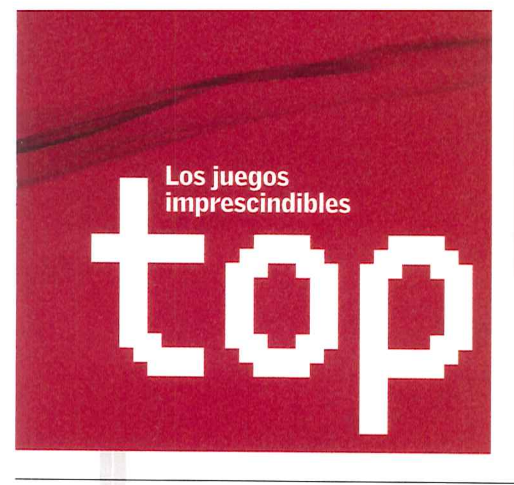


Problema con puertos para juego On-line

Hola a todos. He intentado jugar On-line con un montón de juegos y la mayoría me dan todo tipo de problemas: *lag*, desconexiones, imposibilidad de conectar con otros jugadores... ¿cuál puede ser el problema?
CHEMA, VÍA E-MAIL.

Tu problema, con casi total seguridad, es que no tienes los puertos necesarios para cada juego abiertos en tu *router*. Cada título puede requerir diferentes puertos para conectarse a la red (algunos te los mostrarán en pantalla, como *PES 2008*), pero lo mejor que puedes hacer es entrar en la configuración del *router* y configurar la IP de tu **PlayStation 3** como DMZ (suele estar en el apartado *firewall*). De esta forma, la consola tendrá un acceso total a la red y todos los juegos deberían funcionar a la perfección, sin cortes, sin *lags* y sin desconexiones.


Este que esta aquí es el Kojak.
El caramelo más famoso relleno de chicle.
RELLENO DE CHICLE • BU
BUBBLE GUM VULLING • FOU
FIESTA
FIESTA®







DE LA GRAN PANTALLA A TU PS2...



CON MAGIA
LA BRÚJULA DORADA
(SEGA)
La adaptación para PS2 hará revivir a los más pequeños de la casa las aventuras de la pequeña Lyra en las heladas tierras del Norte junto con su Pan.



A LO CLÁSICO
DONKEY XOTE
(VIRGIN PLAY)
Virgin Play distribuye la peculiar versión animada de Filmax, en la que el borrico de Sancho Panza relata las aventuras del ingenioso hidalgo manchego.



CON GUSTO
RATATOUILLE
(THQ)
La última producción de Pixar, con un chef roedor preparando exquisitos platos, protagoniza una divertida aventura de plataformas.



1 =
PES 2008
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Konami 44,95€.
+3 años JUGADO ☐




2 ↑
GUITAR HERO III
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. 59,95€. +12 años JUGADO ☐




3 ↓
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,3
EA Sports demuestra que no se duerme en los laureles con una impresionante revisión de su simulador. EA Sports. 44,95€.
+3 años JUGADO ☐




4 ↓
ROGUE GALAXY
EVALUACIÓN 9,0
Un juego de rol impresionante con aventuras de piratas espaciales y espectaculares combates. Sony C.E. 49,99€.
+12 años JUGADO ☐



5 =
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos.
Sony C.E. 59,99€. +18 años JUGADO ☐




6 =
SYPHON FILTER DARK MIRROR
EVALUACIÓN 8,9
Gabe Logan ha regresado con un juego de acción táctica a la altura de las circunstancias. Sony.C.E. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



7 =
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
EVALUACIÓN 9,2
Tercera entrega del juego de lucha basado en la ya mítica serie de animación. Y no decae. Atari. 59,95€. +12 años JUGADO ☐




8 =
SINGSTAR LATINO
EVALUACIÓN 8,9
Actualiza tu colección SingStar con un buen puñado de éxitos en castellano.
Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros).
+12 años JUGADO ☐



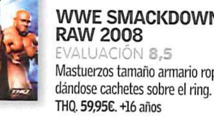

9 =
VALKYRIE PROFILE 2
EVALUACIÓN 8,9
La saga que no pudo cautivar a Europa como debiera tiene ahora una segunda oportunidad. ¡Y vaya si la aprovecha!
Square Enix. 39,95€. +16 años JUGADO ☐



10 =
WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008
EVALUACIÓN 8,5
Mastuerzos tamaño armario ropero dándose cachetes sobre el ring.
THQ. 59,95€. +16 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 (THQ)
2. PES 2008 (KONAMI)
3. NEED FOR SPEED PROSTREET (EA GAMES)
4. FIFA 08 (EA SPORTS)
5. SINGSTAR LATINO (SONY C.E.)
6. LOS SIMPSON (EA GAMES)
7. DBZ: BUDOKAI TENKAICHI 3 (ATARI)
8. COMMANDOS STRIKE FORCE (PYRO-PROEIN)
9. SINGSTAR LATINO + MICRÓFONOS (SONY C.E.)
10. GUITAR HERO III + GUITARRA (ACTIVISION)





DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE

EL MEJOR DE...



aventura acción
GOD OF WAR II
SONY C.E.
59,99€. +18



conducción
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
THQ
44,95€. +12



lucha
DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3
ATARI
59,95€. +12



RPG
ROGUE GALAXY
SONY C.E
49,99€. +12



shooter
BLACK
EA GAMES
19,95€. +16



deportes
PES 2008
KONAMI
44,95€. +3



party games
GUITAR HERO III
ACTIVISION
79,95/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS







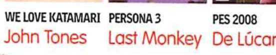










ODIN SPHERE — The Elf
GUITAR HERO III — Nemesis
PES 2008 — R. Dreamer
BUZZ! HOLLYWOOD — Doc
LA BRÚJULA DORADA — Anna
WE LOVE KATAMARI — John Tones
PERSONA 3 — Last Monkey
PES 2008 — De Lúcar

A QUÉ JUEGA...

MELOCOS

PES 2008

Sí, son los que cantan el bonito dúo «Cuando me vaya» con Natalia de la Quinta Estación y sí, les gusta jugar a PES. En la foto les podéis ver echándose una partida antes de la entrevista (que saldrá publicada el próximo mes).

TRES JUEGOS QUE TONES SE LLEVARÍA A UNA ISLA DESIERTA...





BURNOUT 3: TAKEDOWN. El juego más frenético y rencoroso de PS2. La mejor conducción arcade imaginable...
EA descatalogado. +3 años

GOD HAND. Nunca nos cansaremos de reivindicar este brutal beat'em-up. Ni Okami, ni Viewtiful Joe: ésta es la auténtica obra maestra de Clover.
EA descatalogado. +18 años



WE LOVE KATAMARI. Uno de los juegos más estrafalarios y encantadores del catálogo de PS2. Relajante, delicioso y extremadamente japonés.
EA descatalogado. +3 años





SUGERENCIAS DEL chef

PONTE AL VOLANTE CON...



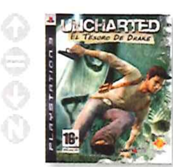
UN JUEGO SALVAJE
BURNOUT PARADISE
(ELECTRONIC ARTS)
Criterion lo borda una vez más con la quinta entrega de su brutal saga. Bienvenido a Paradise City, si todavía no has jugado la demo, ¿a qué estás esperando?



EL MÁS COMPETITIVO
COLIN MCRAE DIRT
(CODEMASTERS)
Si tu estilo de conducción es más competitivo y perfeccionista, Colin McRae DIRT te mantendrá despierto durante horas.



EL MÁS ARCADE
SEGA RALLY
(SEGA)
Finalmente, si lo que te gusta es conducir sin complicaciones, Sega Rally apuesta por un estilo totalmente arcade aunque muy exigente. No apto para principiantes.

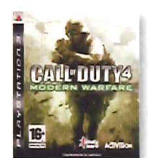


1 =
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
EVALUACIÓN 9,4
Naughty Dog se destapa con una aventura deslumbrante para PlayStation 3.
Sony C.E. 69,95€. +16 años JUGADO ☐





2 N
BURNOUT PARADISE
EVALUACIÓN 9,4
Derrapa, golpea, quema ruedas y alucina con su jugabilidad On-line. Imprescindible.
Electronic Arts. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



3 ↓
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente.
Activision. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



4 ↓
ASSASSIN'S CREED
EVALUACIÓN 9,4
Una nueva aproximación al género de entornos abiertos, con una mezcla explosiva de acción, sigilo y acrobacia.
Ubisoft. 69,95€. +18 años JUGADO ☐



5 ↓
FIFA 08
EVALUACIÓN 9,4
Por primera vez, FIFA supera a su eterno rival en nuestro top 10. ¡Viva el fútbol!
EA Sports. 69,99€. +3 años JUGADO ☐

6 ↓
RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES
EVALUACIÓN 9,3
Las nuevas y esperadas aventuras de los dos inseparables personajes de Insomniac.
Sony C.E. 69,95€. +7 años

7 N
DEVIL MAY CRY 4
EVALUACIÓN 9,2
Dante vuelve a la acción acompañado por un nuevo protagonista, el joven Nero, con toda la acción característica de la saga.
Capcom. 69,95€. +16 años JUGADO ☐

8 ↓
THE ORANGE BOX
EVALUACIÓN 9,5
Un título que no podía faltar en el catálogo de PS3, acompañado por dos joyas como Portal y Team Fortress 2.
Valve-EA. 69,95€. +16 años JUGADO ☐

9 ↓
NEED FOR SPEED PRO STREET
EVALUACIÓN 9,2
Adrenalina pura frente al volante en uno de los títulos de conducción más celebrados
EA. 69,95€. +3 años JUGADO ☐





10 N
SINGSTAR
EVALUACIÓN 8,6
Pop español e internacional para afinar y pasarlo bien con tu PlayStation 3 y acceso a la SingStore. Sony C.E. 39,95 (juego), 69,95€ (con micros). +12 años JUGADO ☐

los más vendidos

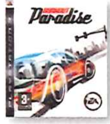
1 ASSASSIN'S CREED (UBISOFT)
2 CALL OF DUTY 4 (ACTIVISION)
3 UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE (SONY C.E.)
4 NEED FOR SPEED: PROSTREET (EA GAMES)
5 PES 2008 (KONAMI)
6 WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008 (THQ)
7 FIFA 08 (EA SPORTS)
8 RATCHET & CLANK: ARMADOS HASTA LOS DIENTES (SONY C.E.)
9 KANE & LYNCH: DEAD MEN (EIDOS)
10 GUITAR HERO III + GUITARRA (ACTIVISION)



DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE

EL MEJOR DE...













- **aventura acción** — UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE. SONY C.E. 69,95€. +16
- **conducción** — BURNOUT PARADISE. EA GAMES 69,95€. +3
- **lucha** — VIRTUA FIGHTER 5. SEGA 69,95€. +16
- **RPG** — THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION. UBISOFT 69,95€. +16
- **shooter** — COD 4 MODERN WARFARE. ACTIVISION 69,95€. +16
- **deportes** — FIFA 08. EA SPORTS 69,99€. +3
- **on-line** — COD 4 MODERN WARFARE. ACTIVISION 69,95€. +16

NUESTROS FAVORITOS













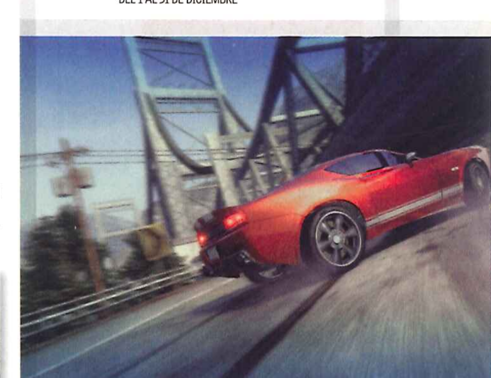


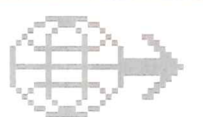






- RAIL FAN — The Elf
- CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE — Nemesis
- DEVIL MAY CRY 4 — R. Dreamer
- UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE — Doc
- ASSASSIN'S CREED — De Lúcar
- STRANGLEHOLD — John Tones
- OBLIVION: GOTY — Last Monkey
- SINGSTAR — Anna





DESCARGA DEL MES

DEMO BURNOUT PARADISE

Muy pocos se han podido resistir al encanto de esta demo. La descarga gratuita en PlayStation Store ha echado humo durante el último mes. Explora Motor City, Big Surf Beach y Ocean View, una pequeña porción de Paradise City, como aperitivo antes de su inminente lanzamiento.



DE LÚCAR SE HA HINCHADO A JUGAR CON SU FLAMANTE PS3 CON...



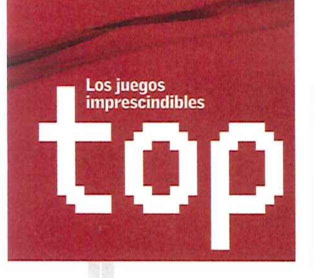
NFS: PROSTREET. Aunque su estructura es un poco liosa, estoy haciendo todo lo posible por hacerme con los mandos de este juegazo.
EA GAMES 69,95€. +3 años



RESISTANCE FALL OF MAN. Uno de los juegos que más me ha gustado de PS3. No sé si salvaré la Tierra... pero me lo paso en grande.
SONY C.E. 59,95 €. +7 años



PES 2008. No es tan bonito como esperábamos, pero sigue siendo todo un PES en jugabilidad. Una vez que empiezas a jugar ya es imposible soltarlo.
KONAMI 59,95 €. +3 años





PSP



SUGERENCIAS DEL

chef

VIENTOS DE GUERRA EN PSP...



CON ESTRATEGIA...
SOCOM U.S. N. SEALS TACTICAL STRIKE
(SONY C.E.)
El toque estratégico de la serie alcanza cotas de jugabilidad inenarrables. No querrás perdértelo, y menos con el Headset USB.



EN UN FPS...
MEDAL OF HONOR HEROES 2
(ELECTRONIC ARTS)
La primera parte dio pistas de lo que podía ser un FPS en PSP, y su segunda entrega corrobora su impecable estilo.



POR TURNOS...
WARHAMMER 40K SQUAD COMMAND
(THQ)
Un acierto seguro para los que se decanten por un género tan clásico como la estrategia por turnos.



1 =
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les esperan horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO ☐



2 N
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
EVALUACIÓN 9,3
Rondo Of Blood, remake y original, junto a Castlevania SOTN (de PSone) en un UMD irrepetible.
Konami. 39,95 €. +12 años JUGADO ☐



3 ↓
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
EVALUACIÓN 9,3
Gabe Logan vuelve a la carga. Más espionaje, acción táctica y gráficos sobresalientes.
Sony C.E. 49,95 €. +16 años JUGADO ☐



4 ↓
WIPEOUT PULSE
EVALUACIÓN 9,0
Las carreras futuristas de Psygnosis continúan su periplo en un trepidante juego para PSP.
Sony C.E. 49,95 €. +3 años JUGADO ☐



5 ↓
MONSTER HUNTER FREEDOM 2
EVALUACIÓN 9,3
Los cazadores de monstruos más famosos llegan con fuerza. El juego de moda en PSP.
Capcom. 44,95€. +12 años JUGADO ☐



6 ↓
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



7 ↓
LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
EVALUACIÓN 8,0
La adaptación de la película de Los Simpson en versión portátil.
EA Games. 49,95€. +12 años JUGADO ☐



8 N
DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS
EVALUACIÓN 9,0
Magnífica adaptación del original de PS2 con notables mejoras y mucho humor.
Koei. 49,95€. +12 años JUGADO ☐



9 ↓
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EVALUACIÓN 9,2
La Segunda Guerra Mundial en una consola portátil y con un shooter increíble.
EA Games. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



10 ↓
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
EVALUACIÓN 8,7
No te puedes perder este título de Tuning extremo para la portátil de Sony.
THQ. 44,95€. +12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción
SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
39,95€ +18



conducción
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
49,95€ +3



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€ +16



RPG
DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS
KOEI
49,95€ +12



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EA GAMES
49,95€ +16



deportes
PES 6
KONAMI
19,95€ +3



puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3



NUESTROS FAVORITOS



FINAL FANTASY VII: CRISIS CORE
The Elf



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
Nemesis



SILENT HILL ORIGINS
R. Dreamer

SOCOM U.S. N.S. TACTICAL STRIKE
Doc



LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS
Anna



SILENT HILL ORIGINS
John Tones



DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS
Last Monkey



MEDAL OF HONOR HEROES 2
De Lúcar

los más vendidos

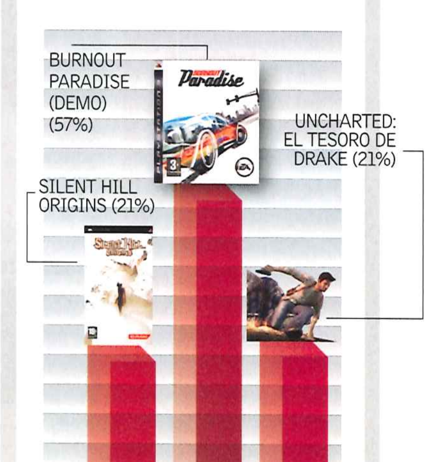
1. **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008** (THQ)
2. **LOS SIMPSON** (EA GAMES)
3. **FIFA 08** (EA SPORTS)
4. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
5. **CRASH: LUCHA DE TITANES** (VIVENDI GAMES)
6. **TEKKEN DARK RESURRECTION** (NAMCO-BANDAI)
7. **DAXTER** (PLATINUM-SONY C.E.)
8. **SILENT HILL ORIGINS** (KONAMI)
9. **LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS** (ELECTRONIC ARTS)
10. **SUPER MONKEY BALL ADVENTURE** (SEGA)

GAME
DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE

LA ESTADÍSTICA

EL MÁS JUGADO EN NAVIDAD

Los redactores, maquetadores y demás fauna de la revista han sido unánimes: la demo de Burnout Paradise ha sido el plato más suculento de esta Navidad.





NEMESIS QUIERE PONERLE LOS DEDOS ENCIMA...



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
Tras un retraso de cuatro meses, por fin llegará en febrero.
KONAMI 39,90 € +3 años

PATAPON
Sin duda, el juego más original y deslumbrante que nos dará la portátil de Sony este año. Adiós Locoroco, hola Patapon. SONY C.E. PVP Sin Confirmar



SNK: ARCADE CLASSICS Vol. 1. El recopilatorio de coin-ops soñado por todos... ¿incluirá finalmente el P.O.W.? **SNK Playmore PVP sin confirmar**

DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

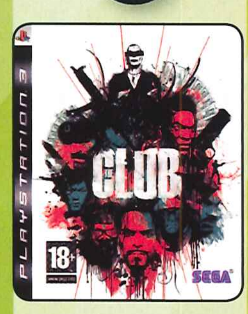
por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

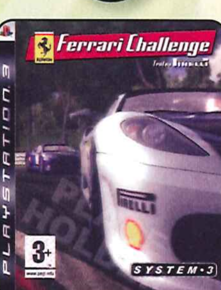
PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España
64,95 €

PS3



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España
54,95 €

PS3



PVP recomendado 69,95 €

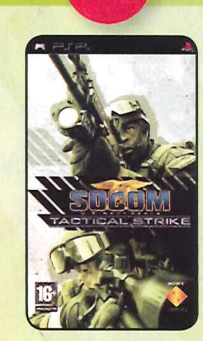
LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España
64,95 €

PSP

PVP recomendado 49,95 €


LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España
44,95 €

PSP



PVP recomendado 49,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España
44,95 €



CUPÓN DE PEDIDO

THE CLUB
☐ AÑADIR AL PEDIDO



FERRARI CHALLENGE
☐ AÑADIR AL PEDIDO



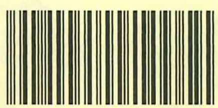
DEVIL MAY CRY 4
☐ AÑADIR AL PEDIDO



LA BRÚJULA DORADA
☐ AÑADIR AL PEDIDO



SOCOM TACTICAL STRIKE + HEADSET
☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE ____ APELLIDOS ____ EDAD ____
DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____
POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____
TELÉFONO ____ NIF ____ E-MAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 29 DE FEBRERO DE 2008








concurso
REGALAMOS
PlayStation Revista Oficial y Virgin PLAY te invitan a conocer el maravilloso mundo de Disgaea: Afternoon Of Darkness para PSP. Envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de febrero de 2008 y entrarás en el sorteo de 1 juego y 1 un fólder de Disgaea.
20 juegos promocionales completos Disgaea Afternoon Of Darkness + 20 fólders del juego
DISGAEA Afternoon of Darkness
CAUTION PLAYERS XING
ADHOC
koei
12+ www.pegi.info
¿CÓMO SE LLAMAN LOS CREADORES DEL JUEGO?
A) CAPCOM B) NIKITO NIPONGO C) NIPPON ICHI
¿CÓMO PARTICIPAR?
POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil antes del 14 de febrero de 2008 al número 5575 poniendo la palabra disgaeaps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: disgaeaps A
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de febrero de 2008.
Disgaea®. Afternoon of Darkness © 2007 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. Todos los derechos reservados. El logo de KOEI es una marca registrada de Koei Co., Ltd. Publicado por KOEI Co., Ltd. Desarrollado por NIPPON ICHI SOFTWARE INC. Todos los derechos reservados.

REGALAMOS

20 Burnout Paradise

Electronic Arts y PlayStation Revista Oficial te invitan a conocer las salvajes carreras de Burnout Paradise. Tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de febrero de 2008 y entrarás en el sorteo de uno de los 20 Burnout Paradise que sorteamos.

¿CÓMO SE LLAMAN LOS CREADORES DEL JUEGO?

A) CRETÁCEON B) CRETINUM C) CRITERION

¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra burnoutps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: burnoutps A

A través de nuestra web www.revistaplaystation.com
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan sólo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios serán copias promocionales completas del juego, sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14/02/2008.





REGALAMOS

PRIMER PREMIO

1 FREAKOUT EXTREME FREERIDE PS2 + 1 FREAKOUT EXTREME FREERIDE PSP + 1 CINTURÓN SUB + 1 GORRO DE ESQUÍ SUB + 1 CAMISETA SUB

SEGUNDO PREMIO

1 FREAKOUT EXTREME FREERIDE PS2 + 1 FREAKOUT EXTREME FREERIDE PSP + 1 BOLSA SUB + 1 CINTURÓN SUB

TERCER PREMIO

8 LOTES

1 FREAKOUT EXTREME FREERIDE PS2 + 1 FREAKOUT EXTREME FREERIDE PSP

¿A QUÉ GÉNERO PERTENECE ESTE JUEGO?

A) MATAMARCIANOS **B)** DEPORTIVO **C)** SHOOTER







¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil antes del 14 de febrero de 2008 al número 5575 poniendo la palabra freekoutps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: freekoutps A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Determinados premios serán copias promocionales completas del juego, sin manual. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14/02/2008.


playStyle
Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip
MORTADELO
Y FILEMÓN
TODOS LOS DETALLES DE SU NUEVA
PELÍCULA MISIÓN: SALVAR LA TIERRA
zona vip
DIEGO MARTÍN
ES UN GUITAR
HERO
moda
REGALOS PARA
SAN VALENTÍN
música
HABLAMOS
CON CONCHITA



playStyle música

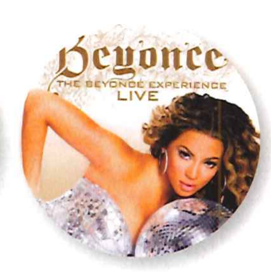
RINCÓN DEL JUGÓN: TRAS HACER LA BSO DE MOH: ALLIED ASSAULT (2002), EL MULTIPREMIADO COMPOSITOR MICHAEL GIACCHINO (LOS INCREÍBLES, MISIÓN IMPOSIBLE III Y CALL OF DUTY, ENTRE OTROS MUCHOS TRABAJOS) REPITE SU LABOR EN MEDAL OF HONOR AIRBORNE, CREANDO UNAS MELODÍAS QUE TE ACERCAN AÚN MÁS A LA II GUERRA MUNDIAL.











MALÚ
Gracias

Jovencísima, pero ya con una extensa carrera a sus espaldas, la hija del cantaor Pepe de Lucía hace una pequeña parada en esta grabación en directo para repasar, con su fiereza habitual (de casta le viene al galgo), lo más selecto de su larga lista de éxitos, desde *Aprendiz*, su primer nº1, hasta *No Voy A Cambiar* o *Si Estoy Loca*, sus *hits* más recientes. Todo un temperamento. / SONY BMG

LED ZEPPELIN
Mothership

Stairway To Heaven, Rock And Roll, Whole Lotta Love, Dazed & Confused y hasta 20 éxitos más (seleccionados personalmente por Jimmy Page y Robert Plant) del grupo que inventó el *Heavy Metal*, reunidos por primera vez en este megalítico *Greatest Hits* que se redondea con un DVD en directo de más de dos horas de duración. Y, cuidado, los rumores de gira arrecian por momentos... / EMI

JULIETA VENEGAS
Realmente, lo mejor

Quienes aún no hayan caído rendidos ante los encantos de la brava cantautora de Tijuana lo van a tener duro para resistirse a esta deliciosa selección de canciones pertenecientes a sus (tan sólo) cuatro discos publicados hasta la fecha. Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de golosinas como *Limón Y Sal* o descubrir perlas más recónditas como *De Mis Pasos* o *Sería Feliz*. Muy grande. / SONY & BMG

SCORPIONS
Live at wacken Open Air 06

De nuevo en la brecha. La banda demuestra su impecable estado de forma en este DVD en directo, grabado en 2006 en el festival de Wacken (Alemania), donde ofrecieron un prolongado set con todos los himnos de rigor y la aparición especial de Michael Schenker en un apoteósico final con fuegos artificiales, *Rock You Like A Hurricane* y el público en trance. Incorregibles. / SONY & BMG

BEYONCÉ
The Beyoncé Experience Live

Dispuesta a hacerse con su parte del pastel del mercado navideño, la emperatriz del *R'N'B* edita este vistoso reportaje de su último espectáculo, con el acostumbrado derroche de luces, humos, bailarines, plataformas en movimiento, vestuarios siderales, ritmos *Hip-Hop*, arrebatos *Soul* y tremendas facultades físicas de la protagonista. Beyoncé en estado puro. / SONY BMG



NIN

Remezclas y multipistas del genio de la electrónica

Como punto final con su discográfica **Interscope Records**, Trent Reznor reúne a sus artistas favoritos para reinterpretar su último y polémico álbum: Saul Williams, *The Faint, Ladytron*, Bill Laswell, Fennesz... que además de aportar excitantes lecturas de temas ya conocidos, dejan entrever los próximos pasos del inquieto genio de Ohio. La versión *digipack* incluye un DVD con canciones de *Year Zero* en formato multipista para que el usuario haga su propio *remix* de cada tema.



NIN
Y34RZ3ROR3MIX3D
UNIVERSAL



1. **CUANDO ME VAYA.** MELOCOS Y LA 5° (Melocos / Sony & BMG)
2. **NO ONE.** ALICIA KEYS (As I am / Sony & BMG)
3. **NADA QUE PERDER.** CONCHITA (Nada más / EMI)
4. **ME ENAMORA.** JUANES (La vida es un ratico / Universal)
5. **TODO IRÁ BIEN.** CHENOA (Absurda Cenicienta / Vale Music)



CONCHITA

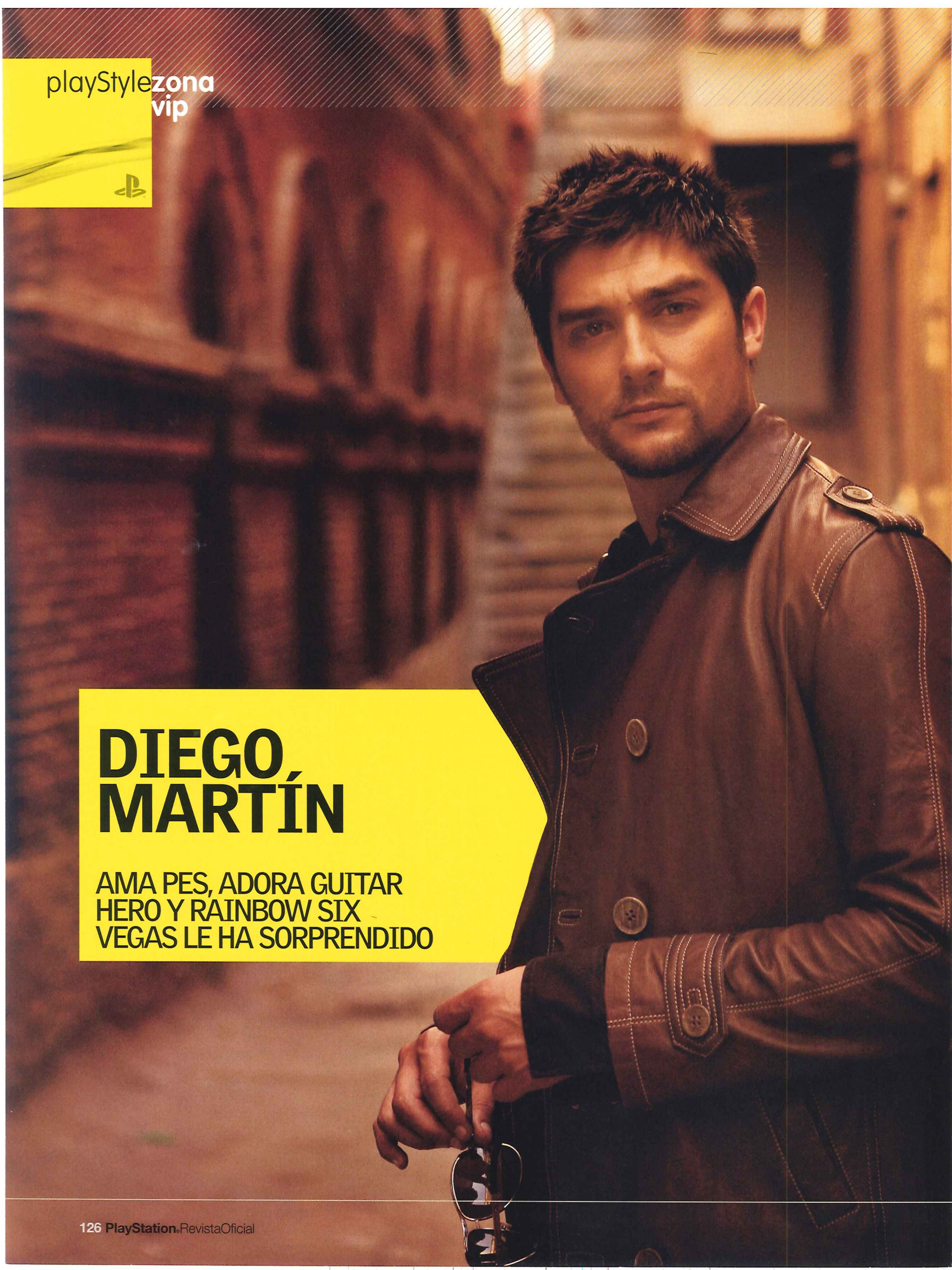
"El nuevo SingStar incluye mi canción Nada que perder, ¡qué ilusión!"

Eres considerada una de las artistas revelación de 2007, acabas de recibir el disco de oro...
¡Uff! Nunca lo hubiera pensado, no me lo esperaba para nada. Ahora, en febrero, hace un año que saqué el disco a la venta y jamás pensé que fuera a ir tan bien; las cosas están muy difíciles para la gente que empieza... Sinceramente, mi único deseo era tener el disco en la mano y poder escucharlo. Después, ha venido todo muy de sopetón y aún no me ha dado tiempo a disfrutarlo. Además, me acabo de enterar de que el nuevo *SingStar* (*Latino*) incluye *Nada que perder*, iqué ilusión!
¿Cómo se deja un trabajo fijo de profesora de primaria por la música?
Siempre he tenido claro que quería cantar, era mi sueño; pero de los sueños no se vive... Por eso estudié magisterio, porque es otra profesión que me encanta. Durante tres años estuve compaginando las clases y la música tocando por los locales de Madrid. Es cierto que soy muy feliz dando clases, pero no tanto como cantando y componiendo. Lo que siento encima de un escenario, no lo siento dando clases...
¿Un sueño hecho realidad?
Por supuesto, haber grabado mi primer disco y cantar junto con Antonio Vega en *Y ahora qué*.
¿Te hubieras quedado sólo con tus clases si no hubieras editado un disco?
Para nada, hay un circuito de cantautores por los locales de Madrid bastante consolidado y según te van conociendo vas tocando en más sitios. Vamos, que incluso así puedes vivir de la música.
Si un día la popularidad te llegara a desbordar, ¿volverías a tu vida anterior?
Mi objetivo no es ser famosa y espero que eso que dices no me pase nunca. Lo único que quiero es cantar y que la gente me escuche aunque, evidentemente, esto me lleve a ser más popular.
¿Para componer una canción no hay que tener vergüenza?
(Risas) Lo dices porque cuento lo que me está pasando, ¿no? Es cierto que las canciones son autobiográficas, pero cuando las hice, las compuse para mí. Y con el tiempo se han convertido en una canción. Además, seguro que lo que digo le ha sucedido a mucha gente y se ve reflejada en las letras...
¿Qué inspira más, el amor o el desamor?
En mi caso el desamor, me cuesta menos escribir cuando estoy triste.
Dos palabras para definir *Nada Más*.
Sencillo, los arreglos no están recargados, y melancólico por las melodías.
¿Crees que el éxito de *Tres segundos* y *Nada que perder* te puede influir a la hora de componer nuevos temas?
No, nunca he hecho una canción pensando que fuera a sonar en la radio... si no haría todo igual. Compongo para mí y no para que le guste a la gente. Luego, cuando por primera vez la tocas en un sitio, es cuando te preocupas de la reacción del público.
¿Quién es Conchita?
Una cantautora. Creo que el término cantautor está devaluado. La gente tiene el concepto de plastautor, un tío pesado con su guitarra. Pero realmente cantautor es aquel que hace sus canciones, ya sea *pop*, *rock*, canción protesta...

VIDA Y MILAGROS
¿QUIÉN ES? Artista revelación de 2007.
CDETECA Nada Más (2007) son «retales de mi vida» dice conchita. 13 temas compuestos por ella desde la ingenuidad y la melancolía.
DE QUÉ VA De cantautora, sentimental, profunda de sentimientos... Cuenta dulcemente lo que siente, piensa y le sucede con sencillez y naturalidad.

CONCHITA | Nada Más
EMI ●●●●○
Trece temas compuestos con el corazón. Dulce voz, melodías melancólicas... No te dejará indiferente.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



DIEGO MARTÍN

AMA PES, ADORA GUITAR HERO Y RAINBOW SIX VEGAS LE HA SORPRENDIDO

UN GUITAR HERO. Nunca había jugado al Guitar Hero, pero no lo pareció. Con la versión de PS3 consiguió buenas puntuaciones al escoger las canciones School's Out de Alice Cooper y Rock & Roll All Nite, KISS.

«Una vez estuve desde las 10 de la noche hasta las 7 de la mañana jugando a PES para acabar la liga»

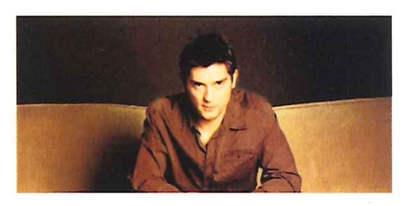
«Se ve que hay buen rollo en este curro», comenta Diego a la media hora de llegar a la redacción y machacar a nuestro colaborador Stan By al *Guitar Hero*. **«Nunca había probado este juego, pero todo el mundo me había hablado maravillas de él, y la verdad es que me ha flipado, ¡me lo voy a comprar!».** *School's Out* de Alice Cooper y *Rock & Roll All Nite* de *KISS* son las dos canciones escogidas para poner a prueba su habilidad con la guitarra, y tras un par de fallos y numerosos aciertos confiesa: **«lo que más me sorprende de Guitar Hero es lo de la púa y contrapúa».** Le apasionan los videojuegos y asegura tener todas las consolas, **«una vez estuve desde las 10 de la noche hasta las 7 de la mañana jugando a PES, quería terminar la liga... mi novia me decía que estaba enfermo y un día me metió la Play dentro de la cama y me dijo "ahora la abrazas a ella..." (risas)».** Lleva en la furgo una **PS3** para cuando está de gira, se ha comprado un proyector con una pantalla gigante y lo ha instalado en el garaje de su casa para jugar con **PS3**, **«sé que no aprovecho todo el potencial de la consola porque aún no he probado el juego On-line o la SingStore, simplemente me limito a jugar y a ver pelis Blu-ray; la primera vez que ves una película en alta definición es impactante...».**

Diego Martín ha recibido múltiples premios por su primer trabajo y su segundo disco, ***Puntos Suspensivos***, lleva el mismo camino; pero aún así, no se confía **«en la música enseño todas las cartas, todavía no estoy en disposición de guardarme nada; he dado todos mis sentimientos y todo lo que sé de música».** Un álbum autobiográfico, un manifiesto de amor y desamor **«la ruptura de una relación ha sido la base de Puntos Suspensivos. El mundo giró en torno a ella y el golpe se transformó en este disco».** Aún así, está lleno de energía y las guitarras eléctricas roban protagonismo a sus influencias flamencas **«con los conciertos aprendes mucho, ahora sé cómo reacciona la gente con una u otra canción. De ahí que el disco sea más movidito».**

«Hacerse un hueco en el mundo de la música es complicado, por eso los dúos están ahora muy de moda, para ayudarnos entre los artistas». Raquel del Rosario interpretó junto a él *Déjame Verte*, un *single* que se convirtió en todo un éxito en 2006 y que ha sido incluido en el *SingStar 40 Principales*, una edición que reúne las canciones que han sido nº1 en los últimos años, **«aún no he jugado a este SingStar, pero el otro día fui a alquilar una peli al videoclub y un tipo se me acercó y me dijo: "¿tú eres Diego Martín? Madre mía, ¡la de veces que he estropeado tu canción en el SingStar!". Es un single bastante difícil, seguro que la interpreto yo y no supero la puntuación de Aficionado... (risas)».**



Puntos Suspensivos. Así se titula el segundo disco de Diego Martín, menos aflamencado y más movidito, pero manteniendo su línea romántica.



A EXAMEN

¿UN JUEGO DE PS3 QUE TE HAS ACABADO?
Rainbow Six Vegas.

UN JUEGO PARA COMPARTIR
Depende, con mi cuñado, el PES; con mi hermano Ángel, Virtua Tennis 3; y con mi hermano Paco, cualquier juego de estos de pegar tiros.

¿JUEGO FAVORITO?
Pro Evolution Soccer.

PARA QUE PES FUERA PERFECTO...
Añadiría la posibilidad de crear a los jugadores, como antiguamente; y que las vaselinas se hicieran con más facilidad.

¿MÁXIMO DE HORAS JUGANDO?
9 horas, para acabarme la liga en PES.

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOS JAVIER BAUTISTA.

El humor que destilan Eduard Soto y Pepe Viyuela.

Una trama que puede perderse en homenajes puntuales al cómic.

MORTADELO Y FILEMÓN MISIÓN: SALVAR LA TIERRA

POR **SEBASTIÁN JIMÉNEZ**

¿Quién dijo que la TIA no podría salvar el mundo?

El intachable humor de Francisco Ibáñez, tanto en dibujo como en texto, vuelve a servir de inspiración para hacer una película con actores reales. En esta ocasión, el director Miguel Bardem (responsable de *Incautos*, por ejemplo), confiesa que se ha esforzado por «hacer una recopilación de los retazos del cómic que más divertidos me parecen desde que era pequeño». El resultado es un guión más trabajado que la primera incursión cinematográfica de la pareja de agentes secretos más patosos del mundo en viñetas. Se nota que ha habido un trabajo concentrado en crear una sinopsis sólida en la que reposa un argumento central, adornado con homenajes a diestro y siniestro al particular estilo de Ibáñez. Como Mortadelo, Eduard Soto, que se hizo popular por dar vida al *Neng* en el *show* de *Buenafuente*, confirma que es un actor con una formación «seria» capaz de pasearse por distintos registros, aunque sea dentro del género de la comedia. Como Filemón, el «visual» Pepe Viyuela, posiblemente un actor de lo más completo que tenemos en este país, pero que por circunstancias, da la sensación de que productores y directores no reparan en su polifacético talento. El tendero de *Aída* es capaz de darse un trastazo a lo Buster Keaton al mismo nivel que ofrece en su faceta televisiva de padre currante.

Director
MIGUEL BARDEM
Guión
CARLOS MARTÍN, JUAN V. POZUELO Y MIGUEL BARDEM
Género
COMEDIA
País de origen
ESPAÑA
Distribuidora
ON PICTURES

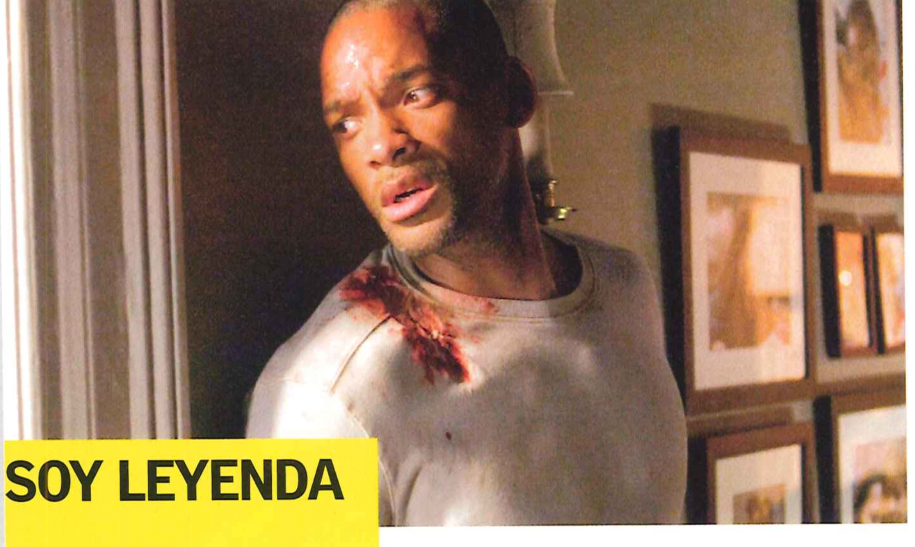




Viaje en el tiempo

Si en nuestra revista hemos hablado de juegos como Timeshift o Jericho, en el que grandes agentes viajaban en el tiempo para superar arriesgadas misiones, ¿iban a ser menos los agentes de la TIA? Sin duda, esta propuesta seguro que ya está dibujando una hilarante sonrisa en más de uno. Pasaremos un rato divertido en compañía de Viyuela y Soto, además de con Berta Ojea como la inigualable Ofelia o Mariano Venancio como el irrepetible Súper.





SOY LEYENDA

Mejor solo... que acompañado de millones de vampiros

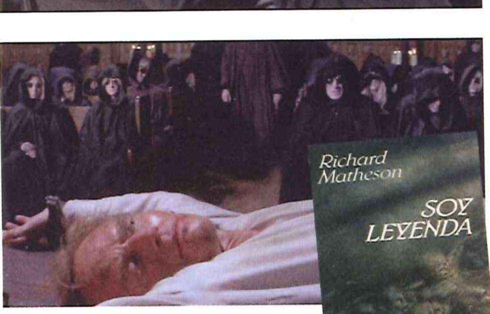
El impacto que ha tenido ***Soy Leyenda*** (la novela publicada por Richard Matheson en 1959) en la literatura fantástica y el cine es incalculable. Hasta George A. Romero reconoció haberse inspirado en ella para crear a sus zombis. Tras dos adaptaciones al cine, el proyecto para una tercera estuvo rondando por Hollywood durante la década de los 90. Finalmente, ha sido Will Smith el encargado de dar vida al doctor Robert Neville, saliendo triunfante del desafío de interpretar al último hombre vivo sobre la tierra. Pocos actores son capaces de llenar la pantalla con su presencia, durante una hora y pico, con la única compañía de una perra... y miles de vampiros. Un virus ha convertido a toda la humanidad en mutantes que acosan incansablemente a Neville durante la noche. De día, cambian las tornas y Neville se dedica a buscar víveres, así como dar caza a sus perseguidores. Aunque el guión traiciona parte del espíritu de la novela (se rodó un nuevo final, sospechamos que el original era similar al del libro), las impresionantes secuencias de un Manhattan desierto y asilvestrado y el propio Smith garantizan el espectáculo. **BRUNO SOL**

Título original
I AM A LEGEND
Director
FRANCIS LAWRENCE
Guión
M. PROTOSEVICH, AKIVA GOLDSMAN (SOBRE LA NOVELA DE RICHARD MATHESON)
Género
CIENCIA-FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER

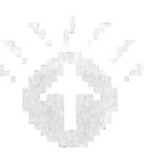








Obra Maestra del Sci-Fi. La novela de Matheson ya tuvo dos adaptaciones cinematográficas anteriores. La espléndida El Último Hombre Sobre la Tierra (1964), de producción italiana y con Vincent Price de protagonista, es la más fiel a la novela. Más popular fue la inferior El Último Hombre Vivo (1971), con Charlton Heston.... parodiada hasta en un célebre episodio de Halloween de Los Simpson .



TOP ADAPTACIONES SOÑADAS DE BRUGUERA


1 Anacleto. El chulesco agente secreto inventado por Vázquez sólo podría tener un rostro en la gran pantalla: Arturo Valls.


2 Sir Tim O'Theo. Quique San Francisco lo bordaría encarnando al detective escocés de Raf. ¡Y que salga el Ave Turuta!


3 Carpanta. Nos imaginamos al eterno hambriento con el rostro y la voz de Rafael Álvarez «El Brujo».


4 Zipi y Zape. Nos da igual quiénes den vida a los gemelos creados por Escobar. Siempre será mejor que la peli de 1982.


5 Don Pío Jamás podremos olvidar a Peñarroya y sus transeúntes poniendo morritos. Recrearlo en la vida real sería difícil, pero Jesús Bonilla lo haría bien.





RAMBO
movies.break.com/rambo
El sorprendente éxito del sexto Rocky ha dado alas a Stallone para resucitar a nuestro tarugo favorito. El tráiler oficial está bien, pero preferimos el hiperviolento que saltó a la red hace meses.



THE DARK KNIGHT
atasteoftheteatrical.com
Los que aún tengan dudas sobre el acierto de contratar a Heath Ledger como Joker que echen un vistazo al primer tráiler de la película. Pone los pelos de punta.



TEETH
www.teethmovie.com
John Tones se lo pasó en grande viéndola en el último Sitges. Y no nos extraña: trata sobre una chica con identes entre las piernas! Ligársela es un deporte de riesgo.

Una obra maestra en un envoltorio tan espectacular que incluso se agotaría aunque costase 200 €.

A los cuatro días ya era imposible encontrar la maleta en las tiendas...

BLADE RUNNER: EL MONTAJE FINAL

POR **BRUNO SOL**

Futuro imperfecto en un pack perfecto

DVD BLU RAY Indiscutible obra maestra de la ciencia-ficción, ***Blade Runner*** tiene al fin la edición en DVD que se merecía, tras siete años de elaboración. Un envoltorio de lujo (el maletín de *Deckard*), reúne 5 DVD con las cuatro versiones de la película de Ridley Scott: *El Montaje Definitivo*, estrenado en 2007 en Sitges; *El Montaje Original* de 1982 (con voz en *off*) tanto en su versión internacional (más violenta) como la de EE.UU.; *El Montaje del Director* de 1992 y de propina, *La Copia de Trabajo*, inédita hasta la fecha.

El extenso documental *Días Peligrosos* desgrana hasta el más oscuro pasaje de la tormentosa producción del filme, al igual que los fantásticos documentales que ocupan el cuarto DVD. En total, 9 horas de extras entre los que no faltan los comentarios de Ridley Scott.

Sin entrar en polémicas sobre si los magistrales FX de Douglas Trumbull de 1982 necesitaban los retoques presentes en *El Montaje Definitivo*, estamos ante la mejor edición DVD de la historia del formato en España. *La Cabeza Alien* (**Fox**) era impresionante, pero cara. Este maletín sólo cuesta 60 €, aunque en realidad vale mucho más.

PELÍCULA ●●●●● EXTRAS DVD ●●●●●

Con
HARRISON FORD, RUTGER HAUER, SEAN YOUNG
Director
RIDLEY SCOTT
Género
CIENCIA-FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Audio
CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuidora
WARNER HOME VIDEO
59,95 € (DVD Maletín Edición Coleccionista)
29,95 € (Blu-Ray)





Lo más buscado del momento

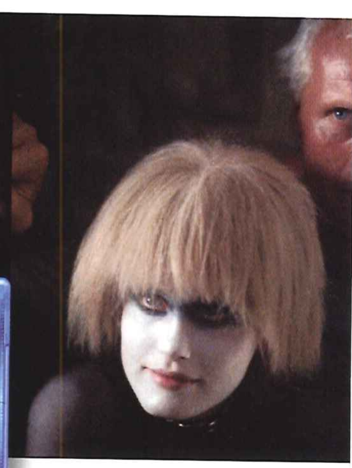
Se han puesto a la venta 12.000 unidades y se han agotado en cuatro días. Lógico. El maletín que comercializa **Warner** contiene, además de los 5 DVD, una reproducción del *Spinner* (el coche volador), otra del célebre Unicornio de papiroflexia, ocho láminas con bocetos, una imagen lenticular de *Deckard* y una carta de Ridley Scott. Agotado el maletín, desde enero hay disponible otra edición más sencilla con sólo los 5 DVD.



Y DESDE FEBRERO EN BLU-RAY

DE MOMENTO, SIN MALETÍN

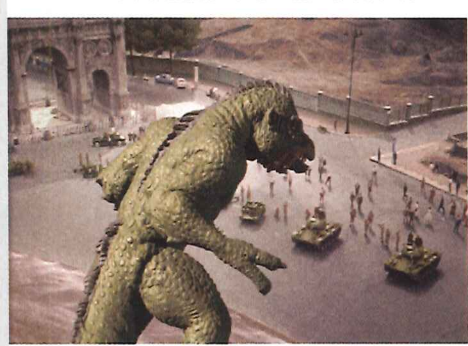
Warner ha confirmado la aparición de El Montaje Final en Blu-ray, en una edición compuesta de dos discos (el segundo dedicado al documental Días Peligrosos). Pocos extras, aunque la calidad de imagen es escalofriante.





EL MAESTRO HARRYHAUSEN

SONY REÚNE EN UNA CAJA 3 CLÁSICOS DEL REY DEL STOP-MOTION, EN SU B/N ORIGINAL Y COLOREADO: SURGIÓ DEL FONDO DEL MAR, LA TIERRA CONTRA LOS PLATILLOS VOLANTES Y 20 MILLION MILES TO EARTH.





EL ULTIMÁTUM DE BOURNE

Una edición especial de dos discos que contiene «extras» en mayúsculas.

No hay edición en Blu-ray Disc. Lo sentimos «playstationeros».

El «Jason Bourne» más logrado en DVD

DVD La tercera entrega de las aventuras del asesino Bourne llega con una clase brutal que la convierte en la mejor de las tres. Su gran baza es cerrar el círculo que abriera el «caso» del director Doug Liman en 2002 con una maestría intachable de la mano de Paul Greengrass. Otro punto, como ha sido habitual en la trilogía, son los exteriores elegidos con sumo cuidado para no desentonar ante el público europeo. Por último, este «ultimátum» no es más que la guinda de un pastel la mar de consistente y homogéneo que ha ido *in crescendo* entrega tras entrega. Rebosante de extras la versión especial, además, la posibilidad de hacerse con un *pack* de las tres películas en DVD a un precio de 29,99 € es una oportunidad única de disfrutar del cine de espías del bueno y contemporáneo. S.J.

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●○○

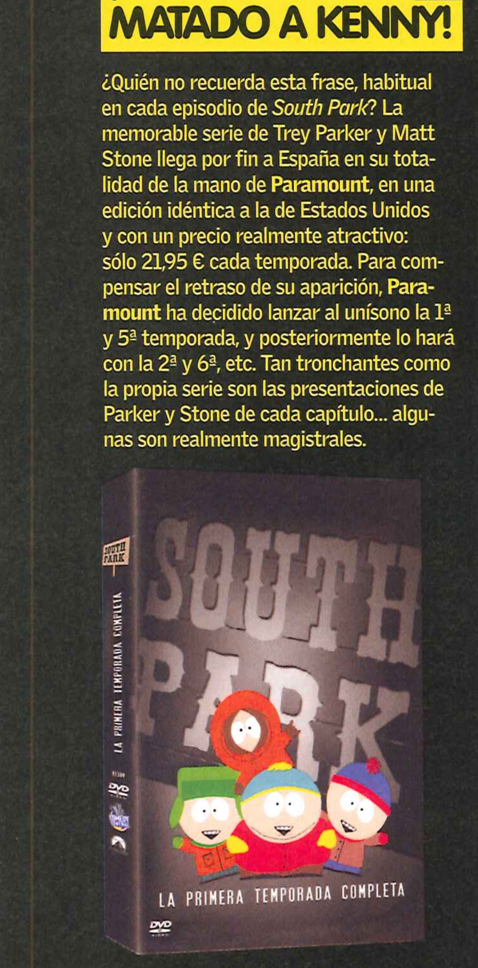
Con: **MATT DAMON, SCOTT GLENN, JULIA STILES**
Director: **P. GREENGRASS**
Audios **ESPAÑOL, INGLÉS 5.1 DD**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS**
Distribuye **UNIVERSAL**
19,99 € (DVD)
24,99 € (ED. ESPECIAL)





¡DIOS MÍO, HAN MATADO A KENNY!

¿Quién no recuerda esta frase, habitual en cada episodio de *South Park*? La memorable serie de Trey Parker y Matt Stone llega por fin a España en su totalidad de la mano de **Paramount**, en una edición idéntica a la de Estados Unidos y con un precio realmente atractivo: sólo 21,95 € cada temporada. Para compensar el retraso de su aparición, **Paramount** ha decidido lanzar al unísono la 1ª y 5ª temporada, y posteriormente lo hará con la 2ª y 6ª, etc. Tan tronchantes como la propia serie son las presentaciones de Parker y Stone de cada capítulo... algunas son realmente magistrales.





28 SEMANAS DESPUÉS



Los extras de una película que lo pedía a gritos: Making Of y comentarios del director, entre otros.



El precio, si uno no es incondicional del género, puede echarte atrás.

Segunda parte no mejor que la primera...

DVD BLU RAY ¡Pero es que la primera fue fantástica! Danny Boyle consiguió dar un empujoncito, con turbo diría yo, al género de los zombis gracias a *28 Días Después*. El español Juan Carlos Fresnadillo se atreve a hacerse con el timón de una segunda entrega que carece del soberbio efecto sorpresa de la primera. Pero el cineasta canario sabe estrujar el poder visual de una historia de horror para impactar a un público que no queda indiferente. La película llega a los formatos domésticos con un buen número de extras para saborear a gusto cómo se combinan perfectamente imágenes y música creando angustia en su justa medida. **Fox** aprovecha el tirón y también saca un *pack* que ofrece en DVD los «28 días originales» junto a las «28 semanas posteriores» a un precio de 24,99 €; sin duda, una ocasión muy buena de ver cómo Fresnadillo se enfrenta con toda dignidad a un difícil desafío: continuar una buena historia que tenía un final perfecto. S.J.

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●○○

Director **JUAN CARLOS FRESNADILLO**
Con **R. CARLYLE, C. MCCORMARCK**
Audios **INGLÉS (DTS HD 5.1), ESPAÑOL (DTS 5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS**
Distribuye **20TH CENTURY FOX**
19,99 € (DVD)



libro

NARRATIVA COMPLETA VOL.2

El mejor Lovecraft



Autor
H.P. LOVECRAFT
Editorial
VALDEMAR
PVP 35 €

En la biografía del autor de *Providence, Contra El Mundo, Contra La Vida*, Michel Houellebecq sostiene que la serie de los «grandes relatos» de Lovecraft, su época más prolífica, acontece tras su terrible experiencia como neoyorquino. Tras huir de la Gran Manzana, Lovecraft daría rienda suelta a todos sus demonios y firmaría los mejores relatos de su turbadora obra. Son estos los que recoge el segundo y último volumen de la *Narrativa Completa* publicada por Valdemar, los que afianzaron y dieron forma definitiva a los *Mitos De Cthulhu*: cuentos como *La Sombra Sobre Innsmouth* o *El Horror De Dunwich*, o sus dos únicas novelas, *El Caso De Charles Dexter Ward* y *En Las Montañas De La Locura*.



TOP LIBROS
MUNDOS FANTÁSTICOS

1. **LA SAGA DEL SOL NUEVO** Gene Wolfe
2. **ELRIC DE MELNIBONÉ** Michael Moorcock
3. **HISTORIAS DE TERRAMAR** Ursula K. Le Guin
4. **LA BRÚJULA DORADA** Philip Pullman
5. **DRAGONLANCE** Margaret Weiss y Tracy Hickman



TOP CÓMICS
PARODIAS IMPRESCINDIBLES

1. **ASTÉRIX** Uderzo y Goscinny
2. **SUPERLÓPEZ** Jan
3. **MAD** The Usual Gang Of Idiots
4. **GROO** Sergio Aragonés y Mark Evanier
5. **WHAT THE...?** Varios autores

figuras

FUNKO VISION

Sencillamente encantador

Nos encanta. El fabricante de figuras **Funko** ha sacado recientemente la nueva línea *Funko Vision* y esta *Betty Boop* en blanco y negro nos tiene como locos. Se trata de una caja en forma de televisión *vintage* con la pionera de la minifalda al frente de un *show* de variedades de juguete. La parte trasera del televisor puede retirarse para sacar las figuras. Y no es sólo nuestra favorita de la línea: pueden encontrarse otras cajas con personajes como Pierre Nodoyuna y Patán o Bugs Bunny y la Bruja Hazle. Irresistible también la de Scooby Doo.

Fabricante
FUNKO
Dimensiones
30 CM
PVP 39 €







Dibujante
STEVE RUDE
Guionista
MIKE BARON
Editorial
NORMA EDITORIAL
Páginas 220
PVP 25 €

NEXUS VOL.2
SUPERHÉROES Y CIENCIA-FICCIÓN

Una obra de culto indispensable

cómic

Horatio Hellpop, más conocido por todos como *Nexus*, fue creado en el año 1981 por Steve Rude y Mike Baron por la imperiosa necesidad de contar historias de superhéroes y ciencia-ficción diferentes. *Nexus* es salvador de los débiles, el defensor de los oprimidos... Un justiciero.

La serie se sitúa en un futuro lejano en el que *Nexus*, imbuido con poderes que manan de las estrellas, sueña con asesinos de masas a los que persigue y ejecuta.

Las páginas de este gran cómic de la década de los 80 se poblaron pronto de seres conscientes de la más diversa procedencia, secretos y conspiraciones políticas interplanetarias, cabezas voladoras con poderes telequinéticos, un elenco de secundarios y archienemigos envidiables, mucha acción espacial... y todo revestido de cierto humor gamberro.

Ganadora de varios premios *Eisner* y olvidada durante mucho tiempo, **Norma** continúa la publicación de la reedición americana de **Dark Horse** con este segundo e impactante volumen en el que *Nexus* y su buen amigo Judas Macabeo quedan atrapados en una anomalía cósmica al atravesar un agujero negro.

POR STAN BY

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



ENERO **15**

BURNOUT PARADISE. Pocas veces protagonizarás carreras tan espectaculares en PlayStation 3.

ENERO **18**

LOS CRÍMENES DE OXFORD. Obligada visita al cine para ver este thriller dirigido por Alex de la Iglesia.

ENERO **19**

DESPISTAOS. En directo con su último álbum Vivir Al Revés, en Ciudad Real.

ENERO **24**

PES 2008. Por fin a la venta la versión portátil (PSP) del aclamado juego del balompié de Konami.

ENERO **25**

MORTADELO Y FILEMÓN. No te pierdas la nueva película de los agentes de la TIA, Misión: Salvar La Tierra.

ENERO **29**

MARLANGO. La voz de Leonor Watling es sobrecogedora. Si quieres escucharla en directo, actúa este día en San Sebastián.

FEBRERO **8**

CINE Y VIDEOJUEGOS. Estreno en cines de la nueva película de Astérix y Obélix y a la venta Devil May Cry 4 para PS3.

FEBRERO **14**

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES. Hazte con este gran juego de acción-aventura para tu PSP.

RENAULT TWINGO GT 101 CV, AGILIDAD

↑ Buena relacion calidad precio. Acabado esmerado.

↓ Demasiado ruidoso en carretera.

Con vocación urbana y apto para carretera

Quienes se mueven casi todo el tiempo por ciudad y de vez en cuando salen a la carretera tienen en el **Twingo** como su mejor aliado. Con una relación calidad precio excelente, esta versión de 101 CV de potencia muestra una agilidad sorprendente. Quizá, la única pega es que en carretera es algo ruidoso cuando se pisa el acelerador, pero lo mejor es que es cómodo y espacioso para su tamaño (3,60 metros de largo). El cambio manual de 5 marchas es suave y preciso, aunque para esta versión no vendrían nada mal las seis relaciones con el fin de ahorrar combustible, en especial por autovías y autopistas. Algo que nos ha sorprendido en un coche de estas prestaciones es que no contempla el control de estabilidad (ESP) ni siquiera como opción, cuando otros automóviles menos potentes ya lo llevan. Posiblemente, **Renault** ha pensado más en su vocación urbana donde es menos necesario.

Con un acabado esmerado y unos materiales de tacto agradable, el **Twingo** de última generación ha ganado enteros. Además, comparte algunos elementos mecánicos con su hermano mayor, el **Clio**. Sólo una pega: al ser un tres puertas, el acceso a las plazas traseras no es su mejor atributo, aunque al ser un coche juvenil es de esperar que los pasajeros estén ágiles para entrar y salir sin muchos problemas...

Motor **1,1 LITROS (4 CILINDROS)** | Potencia **101 CV**
Aceleración 0-100 Km/h **9,8** | Velocidad Máxima **189 KM/H**
Consumo medio (L/100 Km) **5,9** | Precio: **12.650 €**
www.renault.es

Con lo justo. Varios *airbags* frontales y laterales, antibloqueo de frenos, ayuda a la frenada de emergencia, dirección asistida eléctrica, faros antiniebla, volante ajustable en altura, cierre centralizado, elevalunas eléctricos, sensor de encendido de faros, paragolpes deportivo, volante y pomo de la palanca de cambios forrados de cuero...



OPEL AGILA

Monovolumen divertido

Podríamos haber escogido otra alternativa al **Twingo**, pero el **Agila** encaja muy bien por su notable espacio interior. Algo más largo y alto que el **Renault**, este **Agila** se muestra como un coche divertido, aunque con menos pretensiones deportivas. Para ganar espacio, la palanca está situada en el salpicadero y ofrece soluciones prácticas como la modulación de los asientos. Va equipado con control de estabilidad y de tracción.

POR MOTOR ZETA

TODA LA INFORMACIÓN PARA **PS3, PS2** Y **PSP**
GUÍAS COMPLETAS DE LOS MEJORES JUEGOS

PlayStation®
Revista Oficial - España

¡SUSCRÍBETE AHORA POR MENOS DE 27 €!

1 AÑO
12 NÚMEROS



SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A **PLAYSTATION - REVISTA OFICIAL** Por un año al precio de 26,55 €. Incluye descuento del 25%.
Precios para el extranjero (envío por avión): Europa: 81 €. Resto países: 99 €.

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCIÓN

POBLACIÓN CÓDIGO POSTAL PROVINCIA

NIF TELÉFONO

FORMA DE PAGO:

- ☐ Adjunto talón nominativo a nombre de Ediciones Reunidas, S.A. O'Donnell, 12; 28009 Madrid.
- ☐ Giro postal Nº ________ a nombre de Ediciones Reunidas, S.A. c/O'Donnell, 12; 28009 Madrid.
- ☐ Domiciliación bancaria. Entidad: ☐☐☐☐ Sucursal: ☐☐☐☐ DC: ☐☐ Cuenta: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
- ☐ Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Fecha de caducidad de la tarjeta ☐☐/☐☐

Titular FIRMA DEL TITULAR (imprescindible)

ENVÍA ESTE CUPÓN A: **Ediciones Reunidas, S.A. PlayStation - Revista Oficial. Departamento de Suscripciones. O'Donnell, 12. 28009 Madrid.**
Tel: **902 104 694** (Horario: de 9 a 14) Fax: 91 586 33 52
e-mail: **suscripciones@grupozeta.es**

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique

LA FLECHA DE CUPIDO

El rechoncho ángel del amor llega cargado de regalos, te damos unas cuantas ideas para que sorprendas a tu pareja el 14 de febrero



PARA ELLA

1
Fragancia Classique de Jean Paul Gaultier, edición limitada de purpurina rosa. (100 ml) **87 €**

2
Bailarinas de color rojo metalizado de Xti. **45 €**

3
Colgante con forma de corazón de Joid'art. **10 €**

4
Camiseta de corte romántico con mangas globo. De Morgan. **45 €**

PARA ÉL

1
Cinturón negro de piel con detalles de calavera, de C1rca. **45 €**

2
Fragancia Intense de Issey Miyake (75 ml). **49 €**

3
Zapatillas polivalentes, de Adidas. **100 €**

4
Pulsera en piel con detalles en plata, de Emporio Armani. **195 €**

POR ANA MÁRQUEZ

despedida y CIERRE



En Navidad nos ponemos muy cariñosos. Roscones de triple sorpresa, el cava que corre por nuestras venas, los regalos que nos hacen las compañías, una visita a la redacción de nuestros compañeros de Cuore... Todos lo pasamos bien menos el individuo de la gorra, ¿quién será?

«Se nos va nuestro Armando». Todavía no sabemos si ha sido por los apoteósicos cierres o porque las chicas de Cuore le han convencido con sus encantos. En cualquier caso, ¡Mucha Suerte Campeón!

LAS OTRAS PORTADAS

La cosa está cada vez más difícil. Exclusivas por aquí y viajes por allá. ¡¡Ya no sabemos qué portada es mejor!! Y encima nuestro jefe de maquetación, José Luis López, nos hace estos montajes tan chulos...

« «Vaya donde vaya, visite la cultura maya». Ese es el lema que se tatuó en la palma del pie Last Monkey. Aprovechando el viaje a México para conocer el futuro Tomb Raider Underworld, se acercó a la bella pirámide de Uxmal para contar con cariño las piedras que la foman. Todavía sigue allí...

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

GANADOR DE 1 CONSOLA:
Fco. Javier Navarro Martínez (ALICANTE)

GANADORES DE 1 JUEGO:
Marco A. Corona Sánchez (ALICANTE)
José Mojonero Méndez (CASTELLÓN)
Bautista Fons Bou (VALENCIA)
David Fernández Joaquín (BARCELONA)
Bautista Fons Bou (VALENCIA)

CONCURSO RESIDENT EVIL EXTINCIÓN

Luis E. Roll Sánchez (SANTANDER)
David Vila Fabregat (BARCELONA)
Miguel Gómez Martínez (MADRID)
Juan Fco. Gómez Sánchez (ZAMORA)
Iván Cid Pescador (GERONA)

CONCURSO CLIVE BARKER'S JERICHO

Pedro J. Castillo Timoner (CASTELLÓN)
Miguel A. Lahuerta Mateos (ZARAGOZA)
Rafael Gálvez Acosta (CÁDIZ)
Pablo Primo Rodríguez (ORENSE)
Luis Castro Osío (BARCELONA)
Ana I. Rufo Camacho (MADRID)
Javier Torres Peña (TOLEDO)
José A. Gómez Ocaña (CASTELLÓN)
Carlos Díez Rubio (MADRID)
Carlos Blázquez Hernández (MADRID)
José R. Orts Devís (VALENCIA)
Agustín Tejero Ramos (GUIPÚZCOA)
Santiago Fuster Sánchez (BARCELONA)
Germán Sánchez Navarro (MADRID)
Eduardo Durán Royo (ZARAGOZA)
David Planell Sánchez (BARCELONA)
Pablo Muñoz García (MADRID)
Albert Fernández Casas (BARCELONA)
Juan J. Mesa Martín (GRANADA)
Alberto López Anadón (MADRID)



TOP MÚSICA

1.	29884	Eros y Ricky Martin	No Estamos Solos
2.	17576	Conchita	Nada que perder
3.	28672	Nek y El Sueño de Morfeo	Para ti sería
4.	28362	Juanes	Me enamora
5.	30760	Chambao	Papeles mojados
6.	31218	Merche	Cal y arena
7.	29848	El barrio	Buena, Bonita y Barata
8.	65453	Alicia Keys	No one
9.	17998	Kiko y Shara	Le pido a Dios
10.	43222	Andy y Lucas	De que me vale
11.	14355	Miguel Bose	Como un lobo (Dueto 2007)
12.	7312	El Arrebato	Himno Centenario Del Sevilla
13.	31993	Rihanna	Don´t stop the music
14.	29509	Chenoa	Todo irá bien
15.	9150	Antonio Carmona	Para que tú no llores

EL TAROT DEL AMOR

Descubre tu futuro

806 556 707

- ¿No puedes vivir sin él o ella?
- ¿Cuales son los verdaderos sentimientos hacia ti?
- ¿Que piensa hacer respecto a la relación?
- ¿Va en serio, es un juego, no sabe lo que quiere?
- Que debes hacer para que funcione.
- Respuestas acertadas a todas tus preguntas

música

CINE/TV

0158	American Beauty
77224	El bueno, el feo y el malo
6368	El exorcista
3679	El Padrino
2340	El ultimo mohicano
3680	Eye of the tiger (Rocky III)
4887	Fraggle Rock
3681	Ghost
3677	Gladiator
2343	Grease
9806	Had a farm in Africa (M.De Africa)
13567	How to save a life (A.De Grey)
29599	I will survive (4 bodas y un funeral)
2334	I'll be there for you (Friends)
2339	Imperial March (Star Wars)
29603	La Historia Interminable
7186	La pantera Rosa
26189	Los Simpsons
28523	Mentías (Arrayán)
3678	Mision imposible
4901	Pretty woman
9100	Pulp Fiction
2335	The Benny Hill Show
29589	The time of my life (D.Dancing)
1882	Who Are You? (CSI Las Vegas)

HIMNOS

7640	A por ellos
9670	Alcohol
79070	Alé Zaragoza alé
79098	Athletic, Athletic, Athletic!
79094	Atleti, Atleti, Atletico de Madrid
7311	Atletico de Madrid
78849	Barça - Forza Barça
30687	Barsa
7300	Champions league
79091	Ese Cadiz Oe!
79085	Espanyol te quiero
0654	H.O.Del cent.del Betis
28510	Himno nacional de España
78858	R. Betis - Musho Betis eh
78854	R. Madrid - Fieles y leales
78855	R. Madrid - Ya estamos todos aqui
79078	Racing, Racing, Racing!
7310	Real Madrid Hala Madrid!
79077	Real Sociedad, Real Sociedad!
79089	Rianxeira
78862	Sevilla - Hasta la muerte
79079	Todos a una gora Osasuna!
30762	Valencia
25183	Vamos Getafe (Azules)
8912	Youll Never Walk Alone (Liverpool)

CERTIFICADO ORIGINAL

ESPECIAL 80´s

8872	Escuela de calor
3815	A quién le importa
4464	La matare
6730	Cruz de navajas
5483	Lobo hombre en Paris
5480	Cien gaviotas
5239	Devuelveme a mi chica
31449	Maneras de vivir
31545	Déjame
31421	No Me Importa Nada
9232	Champu de Huevo
5725	Entre dos tierras
2358	Tiempos nuevos, tiempos salvajes
0706	Chiquilla
14446	Mi aguita amarilla
5245	Amante bandido
9526	El Himno de la alegria
29888	Sin documentos
31131	Me gusta ser una zorra
17549	Candidato Futurista
13270	Que hace una chica como tu
5495	Alma de blues
5483	Lobo hombre en Paris

SUPERVENTAS

	28502	A.Gaudino feat. C.Waters	Destination Calabria
	6701	ACDC	Highway to hell
	17644	Alejandro Fernandez	Amor gitano (BSO El Zorro)
	25581	Banghra	My own way
	32641	Belo	Con 2 cojones, con un martillo!!!!
	25212	Bnk	Vuelve negra
	0358	Calle 13	Atrevete-te
	31025	Chambao	Duende del Sur
	25569	Dani Mata	Lamento Boliviano (XTM Rmx)
N	31516	David Bustamante	Al filo de la irrealidad
	30583	David DeMaria	El perfume de la soledad
	29759	Diego Martin	Hasta llegar a enloquecer
	31384	Dover	Soldier
	26126	Fernando Castro	África
	26122	Fito y Fitipaldis	Acabo de llegar
	29735	Hanna	Por ti daria
	25394	Hanna	Como la vida (V.Ciclista 07)
	32503	Heroes del silencio	La Chispa Adecuada
	25427	Heroes del silencio	La sirena varada
	27522	HSM 2	What time is it?
	6664	Il Divo	Regresa a mi
	27415	James Blunt	1973
	3885	James Blunt	You´re beautiful
N	25395	Jarabe de Palo	Déjame vivir
	13552	Jennifer López	Que hiciste
	17452	Kiko y Shara	Adolescentes
	1488	La Quinta estacion	Sueños rotos
	1486	La Quinta estacion	Me muero
	30614	Mago de Oz	Y ahora voy a salir (Ranxeira)
	17181	Mala Rodríguez	Toca toca
	0058	Malú	No voy a cambiar
	29960	María	Agüita de abril
	14512	Miguel Bose	Nena
	27654	Mika	Relax
	27692	Pereza	Aproximación
	28376	Peter Bjorn y John	Young folks (Silbido)
	28730	Pignoise	Sigo llorando por ti
	32132	Porta	En Boca de Tantos
	17591	RBD Rebelde	Ser o Parecer
	1593	Ricky Martin	Tu Recuerdo
	25017	Rihanna	Umbrella
	33797	Robyn	With Every Heartbeat
	32502	Shaila Durcal	Vivir así es morir de amor
	13725	Shakira	Las de la intuicion
N	28757	Soraya	La Dolce Vita
	32851	The Cure	Boys Dont Cry
	3694	The Police	Every breath you take
	28504	Tikaro	Shine On Me
	31149	Timbaland	The Way I are
	17420	Tokio Hotel	Monsoon



fulltracks

31282	ACDC	Highway to hell
29756	A.Fernández y Beyoncé	Amor gitano-El Zorro
28649	Alex Gaudino	Destination Calabria
31456	Alicia Keys	No one
29749	Andy y Lucas	Quiereme
32643	El Chojin	Si mi chica se llamara Shakira
31283	Britney Spears	Gimme More
29755	Calle 13	Atrevete-te
31319	Chambao	Papeles mojados
31285	Cine y televisión	Eye of the tiger (Rocky III)
28660	David Tavare vs 2Eivissa	Hot Summer Night
30625	El barrio	Buena, Bonita y Barata
31286	Fernando Castro	África
31287	Il Divo	Regresa a mi
29750	Jennifer López	Que hiciste
31410	Kany García	Hoy ya me voy
29757	Kiko y Shara	Adolescentes
29748	La Quinta estacion	Sueños rotos
29752	La Quinta Estación	Me muero
31590	Lorena C	Te recuerdo
31288	Malu	No voy a cambiar
31457	María	María se bebe las calles
13121	Marlango	Madness
31416	Pereza	Quiero hacerlo esta noche contigo
29747	Ricky Martin	Tu Recuerdo
31810	Serrat y Sabina	19 dias y 500 noches
29753	Shakira	Las de la Intuicion (An.Coche)
28664	Tata Golosa	Micromania
29754	The Fray	How to save a life (A. de Grey)
28658	Tiga	Far From Home (Original Spot)

ayuda

Envía **COM** Código CANCIÓN Al **5888**

Ej: Envía COM 31288 al 5888 para tener la canción de MALU en tu móvil

ayuda

Envía **GUAY** Código MÚSICA O SONIDO Al **5888**

Ej: Envía GUAY 17576 al 5888 para recibir Nada que perder cantada por CONCHITA o envía GUAY REY al 5888 y escucharás ... Y por qué no te callas?



sonidos reales

REY	Por que no te callas...?
BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
CAMERACAFE	Bernardo Camera Cafe Mari Carmen
CHAMPAN	Descorche
CHINCHETA	Soy el chincheta, coge el ...
CINTURON	Ponte el cinturón
DINIO	Cógelo no te confundas...
ELCAUDILLO	España es una nación grande...
EXORCISTA	Coge el puto teléfono...
FRANCO	Españoles Franco ha muerto
GALLINA	Gallina imitando un fórmula 1
GITANO	Ja payo, llevo lo,malacatone en la fregoneta
GOLLUM	El teléfono es mi tesoro
INFIERNO	Thriller, la carcajada...
KIKIRIKI	¡Igualito que en el campo!
LUISMA	Como el Luisma no se entera
MARTESY13	Encarna de noche...
MOTOR	Arranque de una harley davidson
MULTIPLICA	Multiplicate por 0
NODO	Igual que en los cine de antes
ORGASMO	Oirás como disfruta una chica
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
PADRINO	El telefono del Padrino
POCHOLO	Nos vamos de fiesta
POLICIA	Tendrás el sonido de una sirena
POROMPOMPOM	¡Pero en versión borracho!
SHINCHAN	Risa de Shinchan
SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el teléfono
SUPLICO	Por favor, que alguién me coja...
TARZAN	El grito de Tarzán igual que en la peli...
TELEFONO	Sonará como el tlf de tu abuela
TIKITAKA	Tikitaka, tikitaka...
TOCAHUEVOS	Es tu jefe para tocarte los huevos
ZP	España está en una época...

FONDO NOMBRE

Personaliza tu móvil y pónle tu nombre





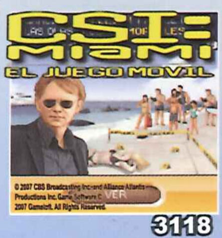
Y TAMBIÉN PUEDES ELEGIR:



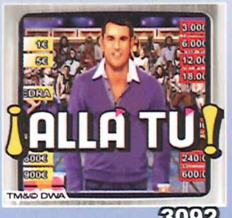




juegos



3118
Sigue las pistas de cada caso para encontrar al culpable



3092
Allá Tú pone a prueba tu capacidad de negociación



3119
Salva al mundo con el dragón Spyro

ayuda
Envía CLIK Código JUEGO Al 5888
Ej: Envía CLIK 3117 al 5888 para jugar a toda pantalla al CRASH TITANS



3024
Elige tu final seduciendo a las chicas

MOBILE BRAIN TRAINER
Respuestas Posibles:
3607
Realiza ejercicios para mantener tu cerebro en forma



3093
Cuida a tu amante y te lo recompensará



3117

MOBILE SEX TRAINER
YOUR PERSONAL SEX TRAINER
3123

temas
Cambia los aburridos fondos de tu Móvil por:





7737 | 2250 | 14221 | 7790



3431 | 27894 | 1745 | 9069

TAMBIEN PUEDES ELEGIR:




13148


8788


4475

7648

ARTESMARCIALES	CHICOSGUAPOS	CHICASBOND
KAMASUTRA	CULITOS	MULATAS
HENTAI	LESBIANAS	CHICASGOTICAS
TIASENBIKINI	MEGATETAS	TANGAS
CULTURISTAS	MACIZAS	MANGASEXY

ayuda
Envía STILO Código TEMA Al 5888
Ej: Envía STILO ARTESMARCIALES al 5888 para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por ARTESMARCIALES o envía STILO 1745 al 5888 para cambiarlos por RASTAS



vídeos



Ej: Envía COMIC 01CELIA al 5888 y verás el video más caliente

Martín Mazza
Juego con el botellin
De 29548 a 29552
Ej: Envía COMIC 29548 al 5888 y verás el video más atrevido



Ej: Envía COMIC 32309 al 5888 y verás que cositas hacen



Ej: Envía COMIC 31593 al 5888 y verás el video más XXX



Ej: Envía COMIC 17755 al 5888 y verás el casting más fuerte



Ej: Envía COMIC 31533 al 5888 y verás el sexo más duro



Ej: Envía COMIC 31552 al 5888 para ver el video de Sonia Monroy



Ej: Envía COMIC CAMPO al 5888 y verás lo más íntimo



Ej: Envía COMIC 65163 al 5888 y verás lo más fuerte de Dunia



Ej: Envía COMIC 31601 al 5888 y verás lo mejor de Nacho Vidal



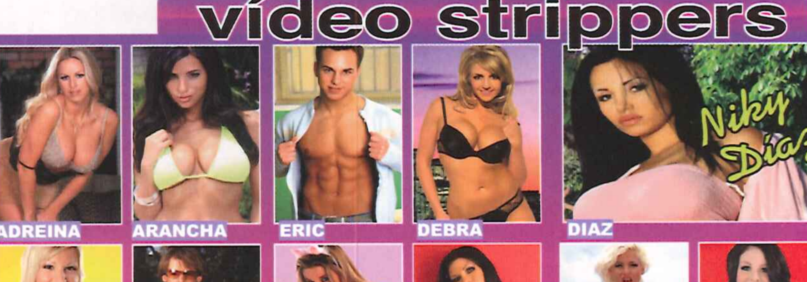
Ej: Envía COMIC 0620 al 5888 y verás que bien se lo pasan



Ej: Envía COMIC 13536 al 5888 y verás el video HENTAI más XXX

ayuda
Envía COMIC Código VIDEO o nombre STRIPPER Al 5888
Ej: Envía COMIC DIAZ al 5888 y verás como NIKY DIAZ se desnuda en tu móvil

vídeo strippers







Burnout Paradise

Crea equipos para dominar Paradise City. Consigue las llaves de los coches más exclusivos, pulveriza los mejores tiempos y controla cada centímetro de esta gran ciudad.

ÚNETE Y CONQUISTA

"Tienes que probarlo, es increíble lo que puedes hacer en las calles de Paradise City"





Demo disponible *



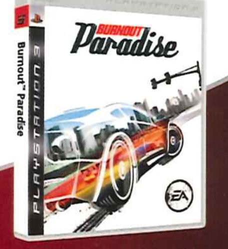




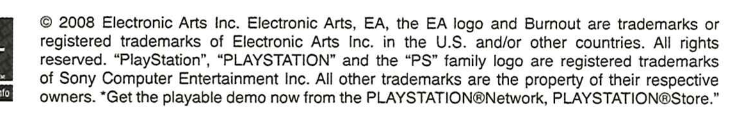




www.burnout.es



3+ www.pegi.info





PLAYSTATION 3